

# ВИДЕО·АСС КОРОНА

Обретая  
этот журнал,  
вы приобретаете

**25000**  
рублей!

подробности  
на страницах 24-25

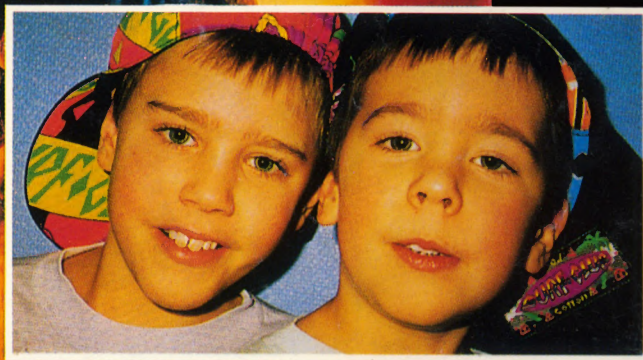
*Читайте  
в номере:*

Знаменитые  
автогонки NASCAR

Легко ли быть  
богом?

Как строить  
и разрушать  
замки

Электронный тренажер  
для каратистов







**ФАНТАСТИЧЕСКОЕ  
КАЧЕСТВО  
ПО РЕАЛЬНОЙ ЦЕНЕ**

**ЕВРОПЕЙСКИЙ СТАНДАРТ, КАЧЕСТВО,  
СРОКИ, КЛАССНЫЙ ДИЗАЙН.**

Издательский дом **ВИДЕО АСС**  
изготовит для Вас

- \* каталоги,
- \* папки,
- \* календари,
- \* пакеты,
- \* фирменные конверты,
- \* бланки,
- \* комплекты сувенирной продукции.

**ВИДЕО·АСС**

**БАНАНАС**

**Адрес редакции:**

109280, Москва, Велозаводская ул, 6а  
Для писем: 103031, Москва, а/я 3.  
Телефон: 151-96-87. Факс: 118-89-47.



# ДЛЯ ТЕХ, КТО СЧАСТЛИВ ВМЕСТЕ С НАМИ

**У** “Видео-Асса” всегда были имперские амбиции. Мы мечтали стать настоящим королевством информации об экранном пространстве.

Мы спешили завоевать этот рынок, и у нас появился ЭКСПРЕСС. Мы хотели быть первыми и выпустили PREMIERE. Наши издания стали спутниками всех, кто увлекается кино, любимцами видеопрофессионалов — так возникли САТЕЛЛИТ и ФАВОРИТ.

Потом на боевом слоне DENDY мы совершили прорыв в сферу электронных развлечений на российском рынке.

Мы не собираемся останавливаться в нашем развитии, чему свидетельство то самое издание, которое вы держите сейчас в руках. Возможно, этот журнал и не является венцом творения, но мы считаем, что КОРОНА, увенчавшая наш Издательский дом, по праву завоевана нами в той битве,

которая называется тихими словами “издательская деятельность”.

“Видео-Асс” КОРОНА — журнал о всех аспектах экранного пространства. В нём можно будет прочитать о компьютерных играх и играх на приставках, он будет содержать свежую информацию из мира кино и видео.

Мы надеемся, что “Видео-Асс” КОРОНА войдет в те квартиры, где вместе с людьми живут их домашние компьютеры. Этот журнал, мы уверены, появится в рабочих кабинетах, в компьютерных классах и клубах.

Игра, как создание новой реальности — это некая новая, но данная нам во всех наших ощущениях реальность. Жить играючи — это самое мудрое умение. А умело играть вы сможете с помощью нашего журнала.

Вы освоите эти премудрости — вот увидите! — и будете счастливы, как счастливы мы, делая новый “Видео-Асс”.

Главный редактор Вл.Борев

## СОДЕРЖАНИЕ

2	POPULOUS			BUDOCAN	30
4	CASTLES			PANZA KICK BOXING	32
6	SIM SITY			NASCAR	34
12	LEMMINGS			ANOTHER WORLD	36
17	УБИЙЦА ПО АЛФАВИТУ			КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ	42
18	WARLORDS			“КОРОНА” НА КОМТЕКЕ	44
28	CENTURION			ЖУРНАЛ “ПРЕМЬЕР” ПРЕДСТАВЛЯЕТ	46



# КАНН-1994: море,

На кинорынке самого престижного в мире фестиваля свою продукцию представляли сотни фирм-производителей. Pank Film Distributors — одна из известнейших.

## CIRCLE OF FRIENDS

(TENTATIVE TITLE)

CHRIS  
O'DONNELL

MINNIE  
DRIVER

GERALDINE  
O'RAWE

SAFFRON  
BURROWS

COLIN  
FIRTH

Director Pat O'Connor

Producers Frank Price Arlene Sellers and Alex Winitsky

NOW SHOOTING

US RELEASE: SAVOY PICTURES

## DR JEKYLL & MS HYDE

SEAN YOUNG • TIM DALY • LYSETTE ANTHONY

Director David Price A Rastar Production

Producers Jerry Leider and Robert Shapiro

PRE-PRODUCTION

US RELEASE: SAVOY PICTURES

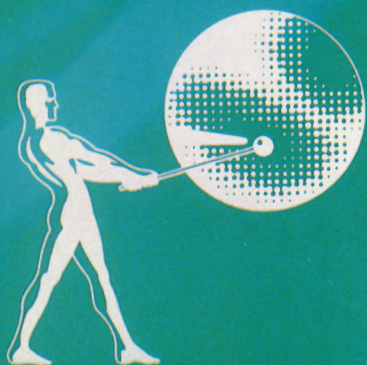
## GETTING AWAY WITH MURDER

DAN AYKROYD • JACK LEMMON • LILY TOMLIN

Director Harvey Miller Producers Frank Price and Penny Marshall

PRE-PRODUCTION

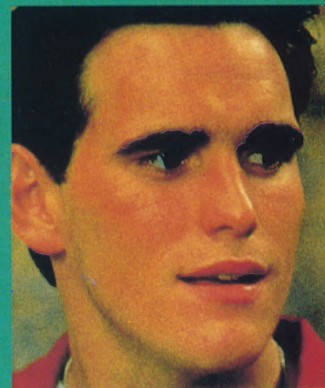
US RELEASE: SAVOY PICTURES



DAN  
AYKROYD



ALEC  
BALDWIN



MATT  
DILLON



# ЗВЁЗДЫ, КИНО



Вы узнали любимых актёров? Совсем скоро можно будет встретиться с ними в фильмах, которые Rank Film Distributors выпустит на экраны.

## HEAVEN'S PRISONERS

ALEC BALDWIN

Director Phil Joanou Producers Albert S. Ruddy and André Morgan

PRE-PRODUCTION

US RELEASE: SAVOY PICTURES

## 2 DIE 4

(WORKING TITLE)

Based on the Novel by Joyce Maynard

NICOLE KIDMAN • MATT DILLON • JOAQUIN PHOENIX

Director Gus Van Sant Producer Laura Ziskin

Executive Producer Jonathan Taplin

NOW SHOOTING

US RELEASE: COLUMBIA PICTURES

### Журнал «Видео-Асс» PREMIERE

регулярно пишет не только о премьерах,  
но и об аван-премьерах.

В «Видео-Асс» PREMIERE №21 читайте о фильмах,  
выпускаемых киностудиями "Парамаунт", "XXвек-Фокс",  
"Юниверсал", "МГМ-Юнайтед артистс" и другими  
этой осенью и в следующем году.

Лучшие фильмы мира вам покажет наш партнёр —  
крупнейший кинодистрибьютор России

Екатеринбург-Арт

CREDITS NOT CONTRACTUAL



NICOLE  
KIDMAN



JACK  
LEMMON



CHRIS  
O'DONNELL



SEAN  
YOUNG

TIMOTHY WHITE

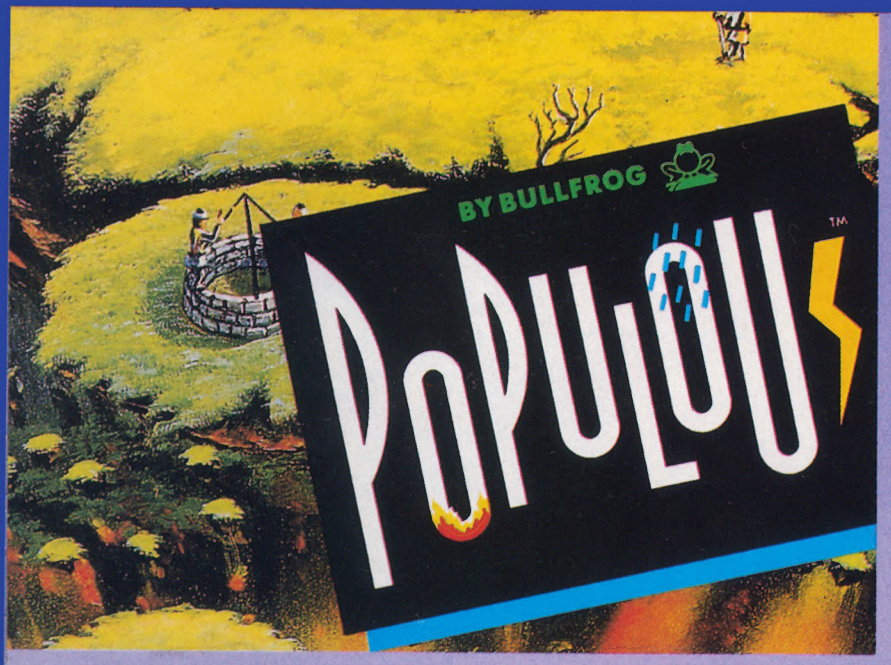




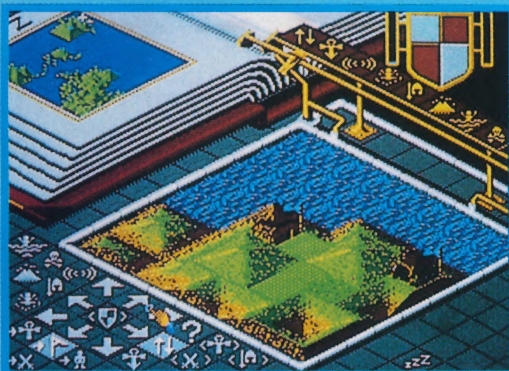
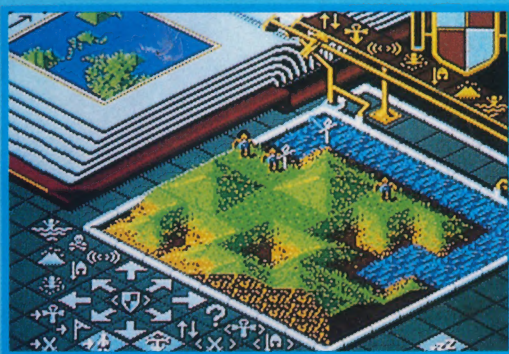
## СОЗДАТЕЛЬ МИРА

ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ПОЯВЛЕНИЯ, ДВА ГОДА НАЗАД, POPULOUS БЫЛ ЛИДЕРОМ ПО ЧИСЛУ ПРОДАЖ. ЭТО ВПОЛНЕ ПОНЯТНО, ТАК КАК ИГРА НЕ ТОЛЬКО СУПЕРОРИГИНАЛЬНА, НО ПЕРСОНАЖ, КОТОРОГО ВЫ ВОПЛОЩАЕТЕ НА ЭТОТ РАЗ, ТОЖЕ СОВЕРШЕННО ОСОБЕННЫЙ, ПОТОМУ ЧТО В POPULOUS ЭТО УЖЕ НЕ СРЕДНЕВЕ-

КОВЫЙ РЫ-  
ЦАРЬ, КОТО-  
РЫЙ РАЗЫС-  
КИВАЕТ  
СВОЮ КРА-  
САВИЦУ,  
НЕ ГЛАДИ-  
АТОР БУДУ-  
ЩЕГО, КОТО-  
РЫЙ СПА-  
САЕТ СВОЮ  
СТРАНУ ОТ  
УЖАСНОЙ  
КАТАСТРОФЫ,  
И ДАЖЕ НЕ  
КОСМИЧЕС-  
КИЙ КО-  
РАБЛЬ, НЕ-  
ИЗВЕСТНО  
ОТКУДА  
ВЗЯВШИЙСЯ  
И СРАЖАЮ-  
ЩИЙСЯ  
С СИЛАМИ  
ЗЛА. НЕТ,  
В POPU-  
LOUS  
ВЫ...  
БОГ,  
ВСЕГО  
НАВСЕГО...  
НИ  
БОЛЬШЕ —  
НИ  
МЕНЬШЕ...







Будучи ХОЗЯИНОМ МИРА, и, зная, что можешь все, нельзя увильнуть от ответственности. Вы не должны разочаровывать своих людей. Да, людей, вернее слуг, которых вы полностью контролируете. Но переходу к главному.

Основная цель, которую вы должны достигнуть, чтобы победить соперника (такого же бога, как вы), — это увеличить население вашего района. И надо сказать, что для этого существует не так уж много способов.

Прежде всего вам нужно создать атмосферу, в которой ваши слуги будут эволюционировать. И не просто создавать, а сделать это определенным способом. Итак, в первую очередь нужно думать о том, как выровнять почву. Согласитесь, что горюха горе — это не очень удобно.

Во-вторых, необходимо постоянно следить за своим уровнем

энергии: она уменьшается, когда вы что-нибудь создаете, но увеличивается с ростом населения. Затем, если вы считаете вашу "паству" достаточно многочисленной, можете начинать войну.

Естественно, компьютер за это время тоже создаст свой мир, поэтому вы должны быть уверены в своей силе. Чтобы замедлить прогресс врага, вы, в качестве бога, можете использовать разную тактику.

Самое простое — установить вулканы на его территории, но вы потеряете много энергии, так что злоупотреблять этим не стоит. Кроме того, вы можете: устроить землетрясение, которое уничтожит всех жителей его страны; поставить на пути

противника болото; вызвать цунами, которое разрушит всю территорию. Конечно, при условии, что эта территория находится рядом с водой, и, наконец, самое радикальное средство — конец света или "Армагеддон", но оно обойдется вам очень большой потерей энергии.







DESIGN CONSULTANTS

Katie Fisher

Byron Garrobrant

Bill Fisher

После  
того, как вы  
уже были  
мэром  
города,

# Castles



— Как?! Нас хотят  
заставить работать  
нашими королевскими  
руками?

— Нет, Сир, вы должны  
лишь указать архитектору,  
какой бы вы хотели  
видеть  
вашу будущую  
королевскую резиденцию.

— А ... ну ладно, старый  
помечтаем.

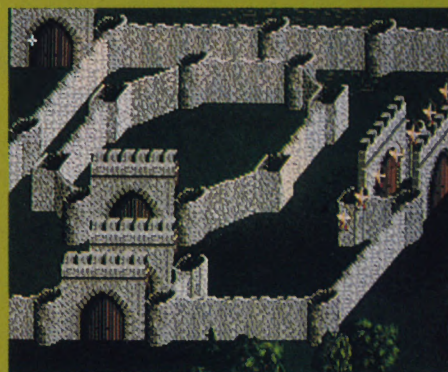
богом и  
провидением,  
Interplay  
предлагает  
вам стать  
королем.



Первая фаза, постройка: с помощью мыши вы ставите на землю определенные фрагменты фундамента. Подождите. Кстати, чем больше дворец, тем больше людей в нем помещается. Так что, если вы располагаете средствами...



Жизненно важный момент для королевства. Вы ставите людей на посты. Если вы не смогли построить круглые башни, предусмотрите большое количество людей, чтобы сбрасывать кипящее масло. Башню с углами защищать труднее. Битву компьютер ведёт самостоятельно, её результат зависит от количества сил и от того, как вы расставили людей.



**"CASTLES" — ЭТО ПЕРВАЯ ИГРА ПО КОНСТРУИРОВАНИЮ ДВОРЦОВ. СВОЕГО РОДА ГИБРИД МЕЖДУ POPULOUS И SIM CITY, СМЕШАННЫХ С DEFENDER OF THE CROWN.**

С конструировать дворец — это просто, а чтобы его построить, нужно располагать рабочей силой. Здесь вы начинаете сталкиваться с трудностями. Но именно здесь игра становится интересной. Мы — в конце XIII века в стране галлов. В эту эпоху уже на протяжении нескольких веков викинги больше не представляют угрозы, но зато королевство является жертвой набегов кельтских племен с островов (современная Англия и Ирландия). Так что скучать хозяевам английских замков не приходится.

Но чтобы быть любимым крестьянами, нужно их охранять. Значит, идеал — построить дворец, если это возможно, в стратегическом месте недалеко от зоны, контролируемой врагом.



ART by

Arlene Caberto

David Nelson

Meghan Rowntree





Hire	
Fire	
Wages	
Main	
Digr	200/ 200
Carp	100 / 100
Masn	100 / 100
Quar	200/ 200
Carf	200/ 200
Smith	100 / 100
Labr	100 / 100
Total	1000 / 1000
Free	360
Wages	255
Bank	9580
Satisfactory	

**СПЕШИМ ОБРАДОВАТЬ ТЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА. СУЩЕСТВУЕТ ЕЁ ПРОДОЛЖЕНИЕ — "Castles-II". ВАМ ПРЕДСТОИТ НЕ ТОЛЬКО СТРОИТЬ СВОИ ЗАМКИ И БЕСЕДОВАТЬ СО ВСЕМИ ПРОХОЖИМИ, КОТОРЫЕ ЗАБРЕДАЮТ В ВАШ ЗАМОК.**

поскольку самое интересное начнется, когда дворец уже будет построен.

Ну конечно, кельты будут разозлены, увидев прекрасный замок так близко от своих рубежей. Нужно будет нанять воинов, лучников и пехотинцев, чтобы его защитить.

В случае атаки, а она произойдет обязательно (и наверняка, в самый неподходящий момент), вы можете смело поменять ваш циркуль и угольник архитектора на шпагу и выкинуть вашу строительную каску, чтобы надеть доспехи. В этот момент игра из "симулятора дворца" превращается в военную игру в 3-х измерениях. Великолепно.

Вы ещё не знаете того, что игра ограничивается не одним дворцом, а целой страной, и что вы должны будете построить множество укреплений в зависимости от уровня сложности партии (от одного до восьми замков) и что вы не обязаны сражаться с кельтами.

На самом деле игра располагает режимом "Фантази", который позволяет оказаться в магическом королевстве. В этом случае вашими врагами станут "ogres" (это ирландские феи), драконы и маги.

Проблема заключается в том, что подобное предприятие требует огромного числа рабочих, которых нужно кормить и платить за работу. В посылках денег вам нужно быть осмотрительным: крестьяне, скорее всего, будут отказываться помогать вам, и тогда дворец не будет построен. Естественно, враги этим воспользуются.

Единственное средство достать деньги для монарха — это увеличить налоги, но здесь опять нужно быть очень осторожным. Ведь крестьяне не

захотят выплачивать сами себе зарплату.

К счастью, на протяжении игры вам будет помогать советник, который сможет вам указать, как выпутаться из подобной передряги.

С помощью различных меню вы сможете читать информацию о предложении работ в вашем замке. И вам придется потратить много времени на присмотр за своим персоналом.

Прочитав эту фразу, вы можете подумать, что теперь мы потихоньку перейдем к техническим параметрам. Но это не так,







*Sir Richard of Westhampton, one of the foremost knights of the Realm, comes to you bearing counsel.*

**В "CASTLES-II" ВАМ ПРИДЁТСЯ ЗАБОТИТЬСЯ ОБ  
ОБОРОНЕ ЦЕЛОГО ГОСУДАРСТВА, ЗАНИМАТЬСЯ  
ДИПЛОМАТИЕЙ, И...**

**ВПРОЧЕМ, ПОДРОБНЕЕ ЧИТАЙТЕ О "CASTLES-II" В  
ОДНОМ ИЗ БЛИЖАЙШИХ НОМЕРОВ НАШЕГО ЖУРНАЛА.**

Другая особенность состоит в том, что игрок должен принимать решения стратегического порядка, если включается выбор "messenger" ("посетитель"). Этот выбор позволяет во время игры получать информацию о королевстве: герцог такой-то требует такую-то сумму для охраны своего герцогства, надо ли ее ему давать? Сир такой-то потерял сотню людей на северной границе, нужно ли его заменить на другого командира? Послать ему денег? Подкрепление?

Во время постройки иногда случается, что кусок стены рухнет, крысы съедают продукты — это является знаком, что грядущая зима будет особенно суровой.

Зима? Ну да, в этой игре существуют времена года. И будьте уверены, что повышать налоги лучше всего после сбора урожая.

Короче говоря, это совершенно необычная игра.





10



СОЗДАТЕЛЬ МИРА

# SIM CITY ARCHITECTURE

Вы устали смотреть на проходящие поезда в игре SIM CITY? Ну что ж, теперь вы можете смотреть на проезжающие воловьы упряжки и на пролетающих драконов.

МЫ НЕ БУДЕМ УБЕЖДАТЬ ВАС, ЧТО SIM CITY ВЕЛИКОЛЕПНАЯ И ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА. ВЫ И ТАК ПРЕКРАСНО ЭТО ЗНАЕТЕ.

Вы строите один город, уничтожаете другой, по мере того, как город пожирает деревню, от атомных электростанций к аэропортам, от города к городу, от вокзала к вокзалу, от поезда к городу, от порта к порту, от игры к игре, вы все больше устаете и получаете все меньше удовольствия от этой программы. Это однообразно.

Чтобы вновь вызвать интерес к игре, создатели Sim City состряпали дискету "Архитектура", позволяющую создавать города прошлого. В меню этой первой дискеты, за которой, без сомнения, последуют другие, — Древняя Азия, Средние века и Дикий Запад.

Если дома всегда остаются домами (разве что с небольшими изменениями), то аэропорты и электростанции программисты должны были заменить на что-либо, более соответствующее эпохе. Согласитесь, что взлетающий Боинг и Токио 1254 года во время праздника вишен (мой первый глоток саке) сочетаются плохо.







Электричество заменяется на воду или пар (в зависимости от эпохи), теплоцентрали — артезианскими колодцами, а атомные станции — водяными мельницами. Так же железные дороги, которыми гордятся наши города, за исключением Дикого Запада, заменяются колеями, по которым тащатся воловьи упряжки, а наши прекрасные шоссе — земляными дорогами, по которым какие-то кретины идут пешком. Аэропорты превращаются в Азии и в Средневековье в укрепленные замки, а на Диком Западе — в золотые прииски. Вместо авиакатастроф мы видим ведьм и драконов, обрушивающихся на наши города. А что же на Диком Западе? Там, конечно, нет драконов, но поскольку золото перевозят на воздушных шарах, работа для пожарных найдется. Стадионы становятся аренами Сумо,

ристаллищами или площадками для родео.

Кроме того, что они выглядят по-новому, города сильно выигрывают в пространстве. Вы помните ваше великолепное создание на 152.000 жителей, которым вы больше не могли управлять, потому что переставали понимать, что творится на экране. А автомобильные пробки становились такими большими, что можно было подумать, что все это происходит в нашей реальной жизни. А теперь вам нужно лишь загрузить "Дикий Запад" — и перед вами огромные пространства зеленых равнин.

Итак, графика эпохи "Дикий Запад" великолепна. Других эпох тоже. Заставки, конечно, тоже изменились. А так как эти изменения к лучшему (хотя и раньше было прекрасно), нам

с вами не на что жаловаться. К тому же вы можете загрузить новую графику прямо во время игры, компьютер сам поменяет все, что должно быть изменено. С точки зрения звука также достигнут прогресс, так как отныне можно будет использовать карту Covox Sound Master. Анимация осталась той же, за исключением, может быть, движения транспорта, которое в средние века не так оживленно. Нужно отметить, что эпохи могут загружаться отдельно. Объем, указанный ниже, соответствует всем трем новым библиотекам графики, но, если из-за отсутствия места вы хотите загрузить лишь одну из них (например, Дикий Запад), она займет у вас только 110 Кб.



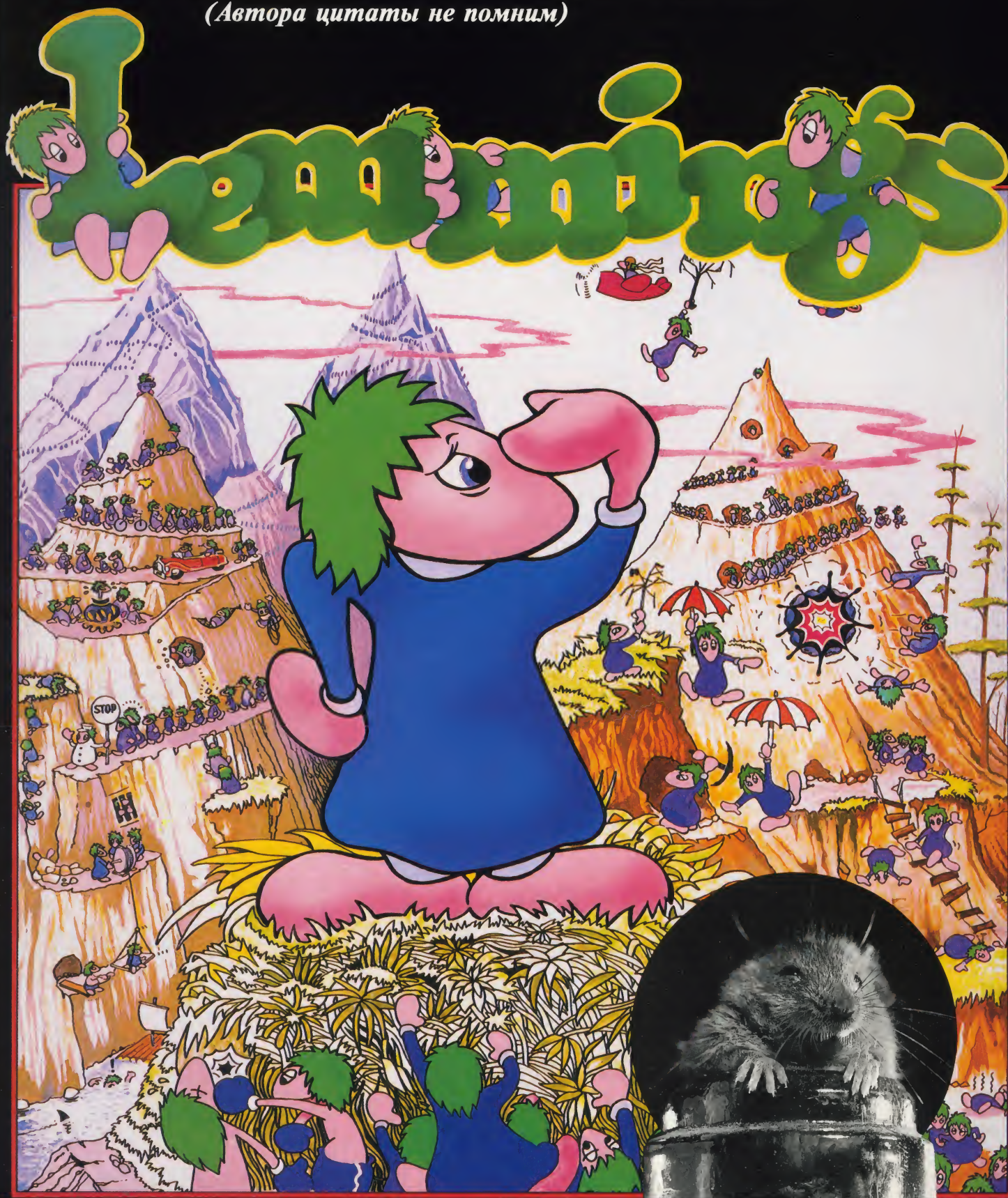




# ГОЛОВОЛОМКИ

*“Это игра мирового уровня, которая отныне и впредь будет вызывать бурю страстей”.*

*(Автора цитаты не помним)*





П

РЕВЫШЕ ВСЕХ СВОИХ ЗАНЯТИЙ PSYGNOSIS СТАВИТ БОРЬБУ ЗА СОХРАНЕНИЕ ЛЕММИНГОВ, ВКЛАДЫВАЯ В НЕЕ ВСЕ СИЛЫ ДУШИ И ТЕЛА. И ЭТО ХОРОШО.

Прежде всего вы вправе спросить, что же такое лемминг. Лемминг — это грызун, живущий в Канаде, у которого есть несколько особенностей. Во-первых, — это вид на грани исчезновения, поэтому Psygnosis и просит вас быть особенно внимательными, ставя перед вами благородную цель их спасения. Во-вторых, — это единственное двуногое на планете, у которого зеленые волосы (исключая разве что панков, у которых этот цвет не натуральный, и тех несчастных, которые схватили дозу радиации, но им уже ничем не поможешь). Но самое захватывающее в поведении этого маленького животного — это его упрямство и полное отсутствие рефлексов даже в критических ситуациях.

У любого земного животного, каким бы тупым оно ни было (я имею в виду в числе прочих немецких овчарок), есть то, что называют инстинктом самосохранения. У лемминга его нет. И самое интересное, что он сам не умеет делать ничего другого, кроме как ходить по прямой. То есть, оказавшись перед пропастью, лемминг не остановится и глупо погибнет, даже не сообразив, что произошло. Они ужасно глупые, и, без сомнения, именно в этом их очарование. От вас, как от друга животных, Psygnosis требует в каждой картине довести леммингов до выхода, где они смогут жить в безопасности. Если лемминги ничего не умеют делать по своей инициативе, то они прекрасные работники, когда вы дадите им приказ.

Теперь расскажем о том, как происходит спасение леммингов. Картина, возникающая перед вашими глазами, снабже-







**ЛЕММИНГИ — ЭТО ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА, ЮМОР КОТОРОЙ ПОНРАВИТСЯ САМЫМ ЧЕРСТВЫМ, А ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОСТЬ — САМЫМ ПРЕСЫЩЕННЫМ**

на входным люком, из которого появляются лемминги и выходом в форме морды с раскрытым ртом.

Ваша задача — довести грызунов от люка до “рта”. Проблема же заключается в том, что, как вы уже поняли, эти кретины умеют передвигаться только прямо, не заботясь о неровностях рельефа. Поэтому некоторым из них нужно поставить точные задачи: перекрыть проход группы (выбранный для этого лемминг встанет на одном месте и заставит всех остальных повернуть назад), карабкаться, сконструировать мост, рыть землю в горизонтальном, вертикальном и диагональном направлении (но в двух последних только вниз) и прыгать с парашютом.

Эти действия выбираются при

помощи мыши. Три других картинки позволят вам: а) выбрать лемминга, чтобы взорвать его по истечении пяти секунд, б) взорвать всех животных, когда игра заходит в тупик, и в) сделать паузу. Пауза позволит вам увидеть картину полностью, поскольку лемминги — это не только игра для размышления, но и для предвидения, с разным временем, отведенным на каждую из картин. Лемминг, которому вы отдали приказ карабкаться, или которого снабдили парашютом, будет выполнять это действие до конца картины, если только вы не прикажете ему делать что-нибудь другое.

Лемминг, которому вы приказали заблокировать движение, не сдвинется с места. Единственное решение в этом случае — взорвать его. Я знаю, что это

жестоко, но иногда необходимо пожертвовать одним существом, чтобы спасти многих.

Если игра осложняется, это значит, что у вас есть лимитированное число действий на каждую работу, и нужно думать, прежде чем приказывать что-либо делать одному из леммингов, не переставая следить за другими.

В целом игра состоит из ста двадцати картин, разделенных на четыре уровня сложности (по тридцать картин каждый), доступных в начале игры.

Первые тридцать картин могут вам показаться легкими; знайте, что это только для того, чтобы дать вам привыкнуть к игре. Следующие могут показаться, наоборот, слишком сложными, но вы не должны терять храбрость, ведь речь идет о спа-



сении исчезающего вида. Как сказала бы Бриджит Бардо: "Нужно сделать все возможное, чтобы спасти этих симпатичных маленьких животных".

Если у вас будет возможность достаточно детально рассмотреть леммингов на страницах представления игры, то впослед-

знаете декорации "Shadow Of The Beast", дракона из "Awesome", и многие другие игры этой фирмы. Пространство игры, достаточно большое благодаря миниатюрности персонажей, может быть разделено пополам, если вы играете вдвоем, причем каждый игрок получает полную

указания, как лучше спасти грызунов. Прежде всего — необходимый процент леммингов, которых нужно спасти, чтобы перейти к следующей картине, пароль, чтобы выйти к этой картине, минуя предыдущие, общее число леммингов и скорость, с которой они будут сваливаться



ствии они превратятся в малюсеньких гномов. Это не ухудшит их анимацию, их поведение во время выполнения действий будет понятным, и даже с некоторыми юмористическими и реалистичными деталями (зверьки, блокирующие движение, смотрят направо и налево и топают ногами на месте, парашютисты болтаются на своих парашютах, и т. д.). С точки зрения графики игра выполнена удивительно четко, и многие из декораций будут вам знакомы; вы

автономию. В этом случае вам нужно будет привести две семьи леммингов к двум разным дверям, каждая из которых находится за пределами экрана. В "леммингах" очень важны звуки, поскольку для каждой картины существует своя музыкальная тема. Присутствует также и шумовое оформление некоторых действий леммингов и вскрики "О, нет" каждый раз, когда какой-нибудь лемминг должен взорваться. Перед каждой картиной вам будут даны

из люка. Во время игры два счетчика будут постоянно показывать вам число мёртвых леммингов и процент тех, кого удалось спасти. Присутствует также сканер, показывающий контуры пейзажа с точками, символизирующими животных. В любой момент вы можете увеличить скорость появления леммингов и таким образом заставить их вывалиться из люка всех одновременно, когда вы подготовите площадку.

**МЕЖДУНАРОДНАЯ ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА, ЛЕММИНГИ НА ПУТИ К ИСЧЕЗНОВЕНИЮ!**



**СПАСИТЕ ЭТОГО МАЛЕНЬКОГО ГРЫЗУНА СКАНДИНАВСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ!**



# ВИДЕО-АСС Dendy

## НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

**Dendy — ежемесячный журнал для всех любителей видеоигр**

**Читайте на его страницах: описания игр для видеоприставок с торговой маркой Денди — Classic, Junior, Megadrive II и совместимых с ними; последние новости мира компьютерных и видеоигр; полные решения наиболее сложных и увлекательных игр, их пароли, неожиданные приемы и другие скрытые возможности; хит-парады лучших игр месяца и, конечно же, Fun-Club с конкурсом описаний игр, присланных читателями.**

В каждом номере публикуются письма участников очередного конкурса, а его победители будут названы в двенадцатом, октябрьском, выпуске журнала.



После двух неповторимых сказок "Русалочка" и "Красавица и Чудовище" компания "Уолт Дисней" поставила еще одну всеми известную и любимую сказку. Если вы еще умеете мечтать и можете оценить прекрасную работу, то "Аладдин" вас несомненно очарует, как уже очаровал миллионы зрителей и видеоигроков по обе стороны Атлантики.

Читайте подробное описание этой, одной из лучших игр для Megadrive, на страницах ближайших номеров нашего журнала!

**Знакомьтесь  
Аладдин**



Подписной индекс "Видео-Асс" Dendy по каталогу "Известий" — 92200.



# УЖ ТАК ЛИ МНИМА МНИМАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Маньяк-убийца находит своих жертв по потерянным записным книжкам. Он убивает людей иногда ножом, иногда топором, но всегда — в алфавитном порядке. И вот в его руках оказывается очередной забытый блокнот, и вот он уже садится в машину, чтобы навестить первого, кто чье имя ему встретилось... Что это, очередной детектив, граничащий с фильмами ужасов? И то, и другое, и еще третье, никаким традиционным жанром не определяемое. Действие этого фильма только наполовину происходит в привычной нам реальности, а наполовину — внутри компьютеров, вернее, в той реальности, которая создается на их экранах.

Сюжет разворачивается так, что преступник попадает сначала в автомобильную катастрофу, а затем в томограф отделения реанимации, который методом сканирования вводит в компьютер все сведения о его организме. Гроза, разразившаяся над городом, что-то повреждает в сложном медицинском оборудовании, человек, находящийся между жизнью и смертью, погибает, но его двойник, сложенный из математических символов, остается жить в той сложной компьютерной сети, которая объединяет весь город.

## УБИЙЦА ПО АЛФАВИТУ

Он живет — следовательно, он убивает. И в своей ненасытной кровожадности он не менее страшен, чем раньше, только теперь его орудие убийства — компьютер. Иногда машина просто приказывает жертве, которая сидит перед экраном, подчиниться роковому приказу, иногда она подключается к электрическим сетям и устраивает пожары. Если сканированному убийце надо пообщаться с человеком, который не имеет дело с электронной техникой, он запросто пользуется телефоном.

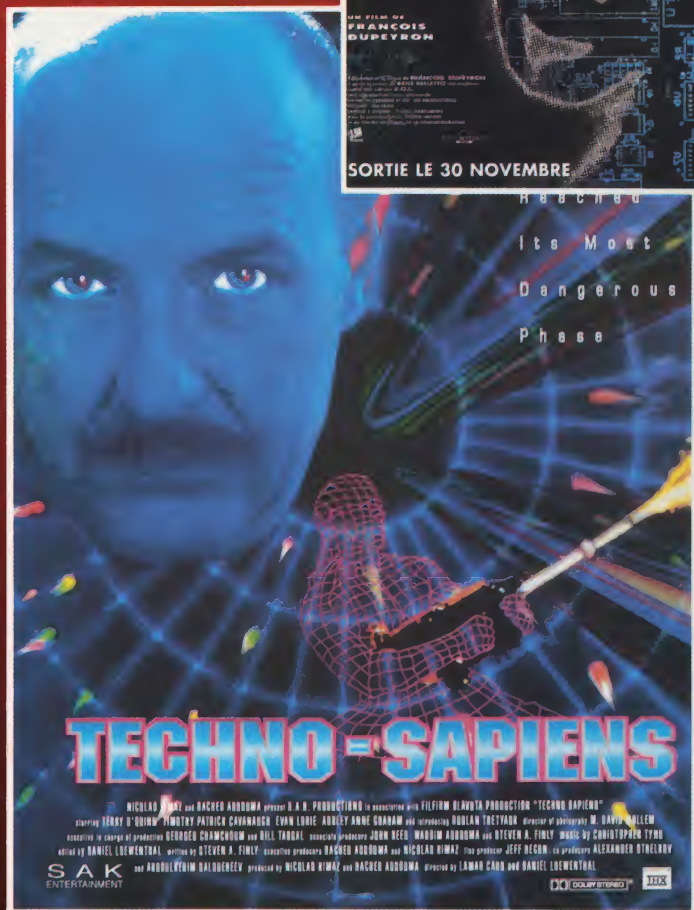
Сын главной героини встречается с маньяком в лабиринте компьютерной игры. «Мы здесь не одни!» — только успевает он крикнуть своему другу. Злодей замахивается, и мальчик вылетает из своего кресла.

Какая сила толкнула его с места? Где границы игры и реальности, если игра становится реальностью? Нехитрый этот фильм (его название — «Призрак в машине») не претендует на постановку философских вопросов, но они, тем не менее, встают перед зрителем во весь свой рост. Писатели-фантасты уже не раз в истории человечества выдумывали нечто такое, что потом — к добру или не к добру — становилось действительностью. Вполне возможно, что мы ходим по лезвию бритвы, моделируя вместе с умной машиной некие новые реальности. И это может быть более непредсказуемо, чем конец фильма, в котором злодея всего лишь заманивают в физическую лабораторию и... размагничивают.

Игра?

Е. КРЫМОВА

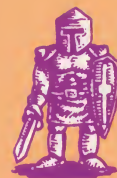
Что же такое эта самая мнимая реальность — спасение человечества или путь к сумасшествию и гибели, обретение власти над миром (вспомните «Газонокосильщика») или поиск гармонии? Загадочная действительность, возникающая на экранных пространствах, привлекает к себе мыслителей и художников, становится темой всё новых и новых фильмов, в которых наряду с актерами живут герои, рожденные фантазией компьютера.







# WARLORD-II



Эта игра понравится тем, кто любит потягаться с противником в тактике и стратегии ведения боевых действий отрядов на пересечённой местности.



**Г**лавная задача в этой игре состоит в том, чтобы захватить все замки. Это довольно трудно сделать. В самом начале вы столкнётесь с трудностью.

В начале игры выбираете силу противника:

- 1 — HUMAN — человек (вы сами!);
- 2 — KNIGHT — рыцарь — самый слабый;
- 3 — LORD — лорд;



4 — BARON — барон;

5 — WARLORD — лорд войны — матёрый такой лорд, самый сильный.

Если вы играете один, то оставьте всего одного HUMAN (человек), иначе придется играть за нескольких человек (сколько оставили HUMAN, за столько человек и будете играть). Это первое отмеченное неудобство в игре, приходится включаться в





боевые действия сразу, особо не разобравшись в обстановке и против более опытного противника. Если вы вообще не оставили HUMAN, то будет играть только компьютер, а вы будете сидеть, стоять, лежать (ненужное зачеркнуть) и смотреть на

перемещение курсора по карте. Когда вам это дело надоест, нажмите два раза "ESC" и управление перейдет к вам, но все противники станут HUMAN и изменить их можно только на WARLORD (еще одно неудобство).

Выбрав силу противника, вы начинаете игру. На экране вы увидите две карты: слева нормальный вид местности, а справа — общий вид континента на котором вы будете воевать. На карте континента сначала ничего не понятно. На втором часу игры начинаешь понимать значение знаков и цветов. Немного облегчу вашу задачу.

Темно-коричневым цветом обозначены горы (через них можно только перелетать). Светло-коричневым обозначены холмы. Синим обозначены реки, озера и море. Тёмно-серыми линиями показаны дороги. Светло-зеленым показаны поля, а темно-зелёным — леса. Большими серыми квадратами обозначены замки. Когда замки занимают, то квадраты окрашиваются в цвет войска, занявшего замок. Так что в процессе игры можно смотреть, кто сколько занял замков и где они. Маленькими серыми квадратиками обозначены башенки (обозначают

границу королевств) и места, где можно найти нечистую силу и магию (сундуки и развалины).

После этого вам предложат ввести свое имя. Перед вами появляется карта местности: справа в нормальном виде, а слева в увеличенном (по ней вы передвигаете воинов). Между ними находится полоска, на которой изображены:

1)DEF — если воин или группа выделена и вы нажимаете эту клавишу, то после начала нового дня (хода) компьютер

больше к ней ни разу не возвращается. 2)QUIT — Аналогично DEF, только для одного дня.

3)NXT — после того, как ходы у выде-







ленного воина кончаются — переход к следующему.

4) CTR — расположение выделенного воина точно в центре.

5) Щит и меч (рисунки) — перенап-

равление выпуска продукции.

Теперь о самой игре. Аналогом этой игры является известная игра "KINGS BOUNTY", в ней графика похуже и замков поменьше, но зато четыре континента и побольше всяких прикамбасов. Тем, кто играл в "KINGS BOUNTY", будет легко разобраться в этой игре.







Перед началом самой игры компьютер делает ходы Вашими противниками, а потом курсор останавливается на вашем родовом замке. Перед вами на левой части экрана возникает ваш замок и вы собственной персоной (Герой) стоите в развивающемся плаще и осматриваете поле будущей битвы. Но, собственно, ничего особенного там не видите. Противник далеко, но не расслабляйтесь, он у вас шустрый.

Перед тем, как пойти в поход на иноверцев, вы должны организовать в своем замке (как, впрочем, и в захваченных замках) военкомат, который будет заниматься подготовкой бойцов. Для этого нужно подвести курсор на замок (он превратится в красную башенку) и нажать кнопку мыши.



Снизу экрана появится изображение и характеристики бойцов, которых может предоставить вам замок. Справа находится меню, на котором производятся операции, связанные с призывниками. Собрав войско, можно отправляться в путь. Желательно идти по дороге, так как по ней можно дальше уйти. Поля, леса и холмы очень сильно тормозят движение.

Вам нужно захватить как можно больше замков: чем больше вы их захватите, тем больше у Вас будет бойцов. Находить магию и нечистую силу (это дает вам таких бойцов, что любой полководец от зависти сгрыз бы у себя оба локтя и одну коленку).

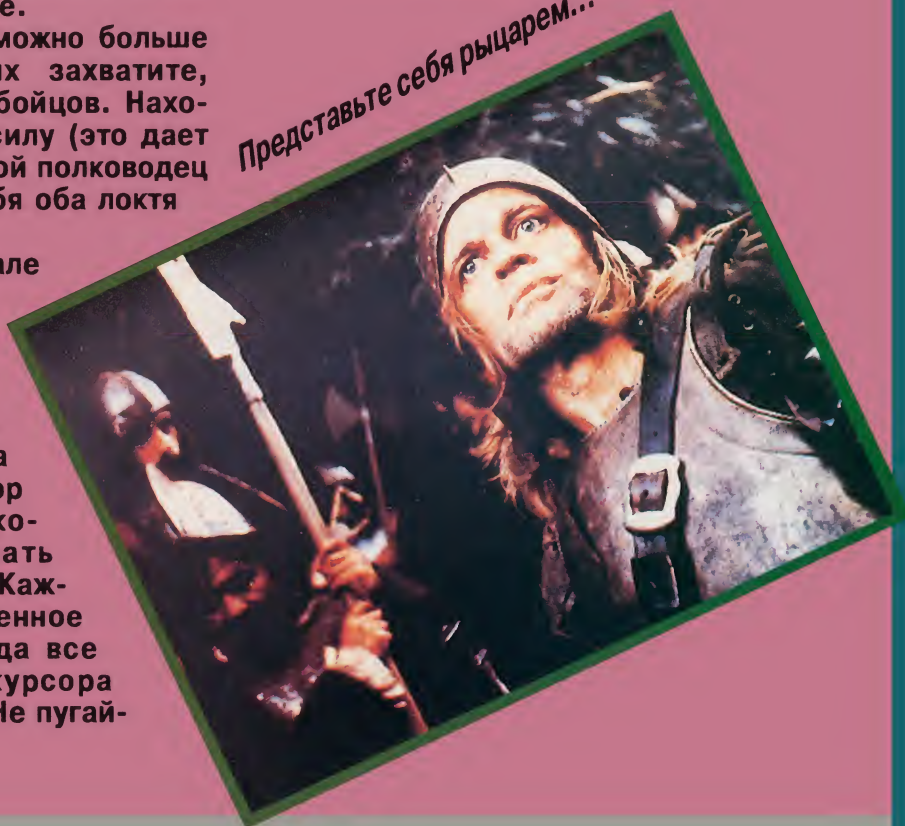
Сам процесс игры в начале тоже не очень понятен. Немного разъясню. Вам нужно подвести курсор на бойца, которым вы хотите ходить, и нажать кнопку мыши. Вокруг воина появится квадрат, а курсор превратится в стрелку, которой вы можете задавать направление движения. Каждый боец имеет ограниченное количество шагов, и когда все ходы сделаны, вместо курсора появляется знак вопроса. Не пугай-

тесь, отвечать ни на какие вопросы не надо. Это как бы безмолвный вопрос: "Ну и что дальше делать будем?". А дальше нужно выбрать из меню, расположенного сверху (подведите курсор вверх, оно и появится), опцию "TURN" и начать новый день. Обычно новый день начинают, когда все ваши бойцы уже не могут (или не хотят) ходить. При начале нового дня компьютер ходит своими игроками, а потом в игру включается вы. В этой игре можно не только ходить. Можно плавать и летать на симпатичных дракончиках и пегасах. Вот так вы двигаетесь, наслаждаетесь природой, захватываете замки



и наконец-то встречаетесь с противником. Если вы чувствуете в себе силы, то подойдите вплотную к противнику и нападайте. Вот здесь, честно говоря, я был немного разочарован. Я, конечно, не ожидал сногшибательной графики, но от такой новой игры ждал большего. На месте боя появляется облако и раздается лязг мечей. Потом на основном экране появляются выстроенные друг против друга противники. Они начинают исчезать, и у кого останутся бойцы, тот и выиграл битву.

Представьте себя рыцарем...







## ПОЛКОВОДЕЦ



Еще одно неудобство игры. Если вы хотите двигать объединенную армию, то приходится перед каждым новым ходом лезть в меню и вновь её объединять, что часто забываешь сделать.

В самом начале игры вам дается один воин — Hero (герой). При этом вам предлагается выбрать тех воинов, которых вы хотите производить. Для этого надо нажать на квадратик рядом с картинкой, изображающей вид войска и место, где вы хотите это войско производить. Справа есть выбор:

Prod — производить в этом замке;  
Loc — производить в другом замке,



предварительно захваченном вами (для этого надо выбрать замок на карте, навести на него курсор, при появлении в области замка маленькой башенки надо нажать на кнопку мыши);

Stop — прервать выпуск войска;

Exit — выйти.

Если на квадратик нажать ещё раз, то появится картинка вида воина и его характеристика.



В характеристике: название;  
Move — количество ходов, которых может пройти воин;  
Strength — его сила.

Время от времени вместе с ГЕРОЯМИ дается различная “нечистая сила”:

DEVIL — черт

DRAGON — дракон

DEMON — демон

UNDEAD — привидение

WIZARD — колдун (самое большое количество ходов).

Они очень помогают вашей войску, т.к. имеют силу большую, чем у других воинов. ГЕРОИ также могут находить магию или “нечистую силу” (как все это найти и взять, описывается в пунктах меню).

Все это находится в “развалинах” или в маленьких сундуках (развалины — маленькие обломки с острыми углами). Несколько особенностей игры:

- 1) Башенка и Храм увеличивает силу на единицу. (Храм — небольшое железное сооружение, напоминающее большой сундук. Проходя



Много приключений и опасностей поджидают отважных рыцарей на пути к славе и богатству: волшебники и драконы, грифоны и пегасы...





мимо башенок, сила увеличивается, и они окрашиваются в цвет вашего государства).

2) Воины могут переходить реки только по мостам и не могут ходить по горам (за исключением DRAGONS и воинов на летающих змеях).

3) Воины, имеющие мало ходов, очень медленно переходят холмы, поэтому их не надо посылать на захват отдаленных территорий.

4) Магия находится в развалинах или сундуках только тогда, когда играешь с сильными соперниками!

## УПРАВЛЯЮЩЕЕ МЕНЮ

### ABOUT

about warlords — версия игры

### GAME

observe on,off — включить обзор (да,нет)

sound on,off — включить звук (да,нет)

save game — сохранить игру

load game — загрузить сохраненную игру

quit — выйти из игры

### ORDERS

build — построить башню

capital — показывает столицу

disband — распустить армию (при нехватки золота для выпуска армии)

raze — разрушить город (когда силы нападающего на город противника слишком велики)

### REPORTS (для всех княжеств)

armies — количество и расположение армии

cities — количество захваченных городов

gold — количество золота

hatreds — количество участвующих в войне княжеств (меч — участвует; надгробная плита — побежден)

productions — количество выпускаемых воинов

winning — количество побед

### HEROES

drop — бросить магию

find — найти ГЕРОЕВ

inv — использовать магию

search — найти магию (встать на сундук или развалины)

take — взять магию

### VIEW

stark — объединять воинов. Когда выделен один воин — вокруг него движется маленький квадрат. При помощи этой команды можно слить несколько воинов воедино и ходить сразу всеми. Слева в рамке зеленый квадратик — воин входит в войско; красный — не входит.

production — контроль продукции (Можно посмотреть продукцию любого города, изменить ее, посмотреть те города, в которые по локации передается выпуск воинов)

heroes — контроль ГЕРОЕВ (Его имя, сила, окружение, магия, вероятность выигрыша в сражении)

ruins — оставшиеся развалины и сундуки, содержащие магию и "нечистую силу"

control — контроль за игроками (Human — изменение играющих; Enhance — увеличение их силы; Observe — контроль ходов (зеленый цвет — видеть передвижение войск выбранного князя, красный — нет); Intense Combat — увеличение силы князей, за которых играет компьютер).

### TURN

end turn — начать новый день.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Запуск игры осуществляется вызовом на исполнение файла

Warlords.exe;

Игра производится с использованием "мыши".

Когда я в первый раз сел за эту игру, то она мне не очень понравилась. Стал разбираться. А когда разобрался, решил поиграть. Короче, я не заметил, как прошла вся ночь. Настоятельно советую поиграть.

*А.Кочергин*



# ХОРОША

ПРЕДЛАГАЕТ

Оптика



Компьютеры





Сетевое  
оборудование

Источники питания



Расходные материалы



Принтеры



Программное  
обеспечение

Предъявитель этого билета  
имеет право в 1994 году  
на скидку в 25 000 рублей  
при любой покупке  
в фирме "Корона" на сумму  
более 500 000 рублей.



Фирма "Корона" гарантирует  
высокое качество обслуживания  
и низкие цены на свои товары.  
Обращайтесь в фирму "Корона" —  
и вы найдёте компетентного  
партнёра по покупке и обслужи-  
ванию компьютерной техники.

25 000  
рублей



Фирма **КОРОНА**

Адрес: Ул Героев Панфиловцев, д. 20  
Проезд: метро "Сходненская", трамвай №6  
до остановки "Институт имени Менделеева"  
Телефоны: 496-63-75, 496-44-67  
fax: 496-44-53

# НОВОСТИ СЛУХИ

**Я** искренне рад встрече на этих страницах с почитателями компьютерных развлечений не только для игровых приставок, но и для персоналок. Безусловно, возможности IBM PC несколько выше, да и у кого из нас на работе не стоит сейчас привычная "писишка", уже давно ставшая обычным интерьером нормального офиса, наравне с жалюзи на окнах и девушками в мини. Стоит она так скромненько в углу и старается помогать работе изо всех сил. То документ распечатает, то в базу данных залезет. Но львиная доля времени проходит именно за игрой. Кто из нас не заигрывался в свое время в DIGGERa, не следил глазами за немыслимыми траекториями мяча в ARCANOIDe, или не проклинал последними словами матушку геометрию, пытаясь засунуть очередную навороченную фигуру в заполненный до краев стакан, именуемый TETRISom? Но проходит время — и меняются игры, появляются всё более и более запутанные сценарии, совершенствуется графика, а музыку уже просто нельзя слушать без слез. Помочь разобраться в хлынувшем на нас потоке игр, сообщить последние новости игрового рынка — вот для чего и создана эта рубрика. Но что-то я сегодня заболтался не по теме — переходим к новостям.

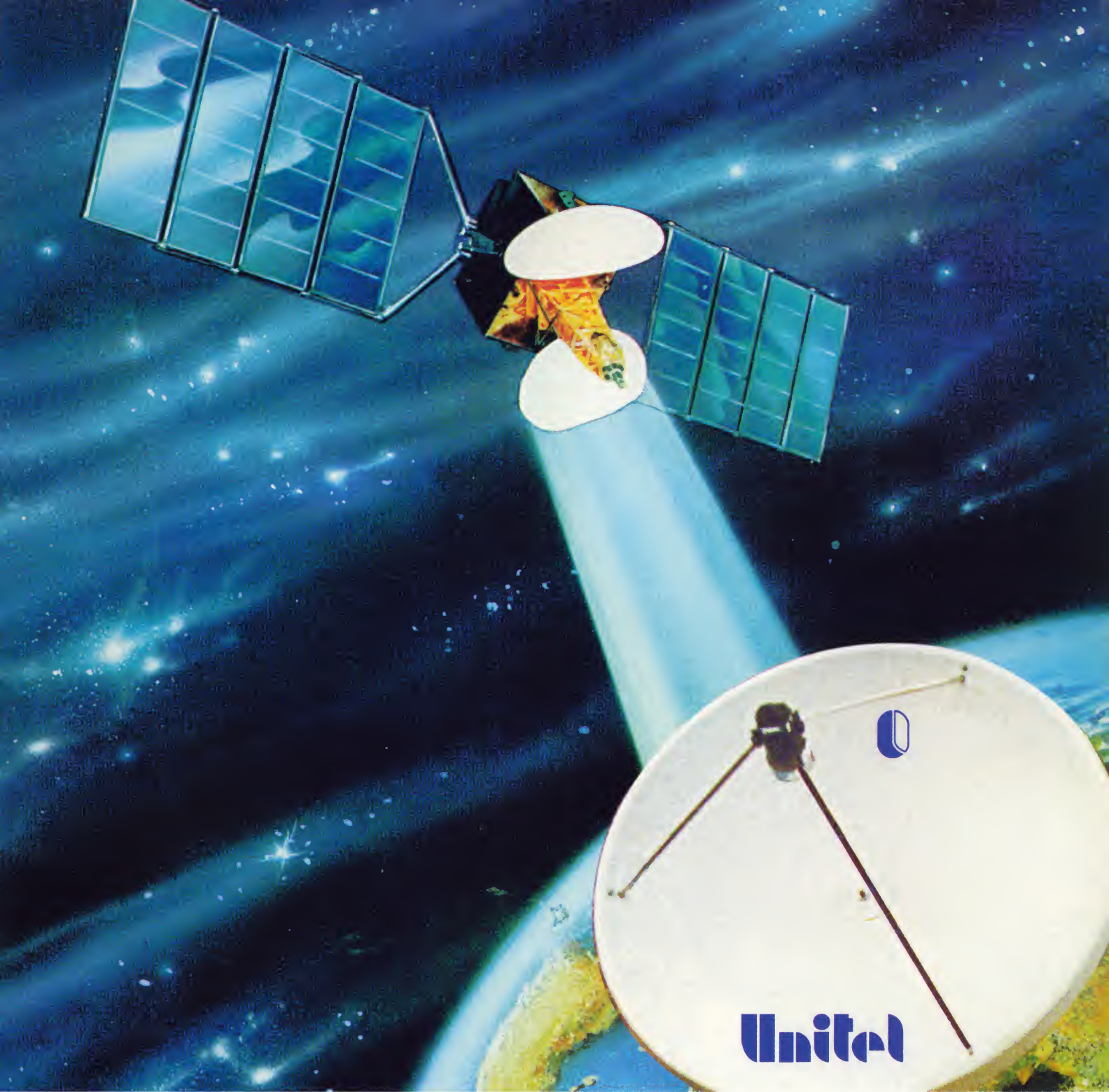
**Б** удоражившие московскую тусовку слухи о запрете в США "MORTAL KOMBATa" (Кровавейшая игра-турнир по восточным единоборствам) оказались не лишены основания. Цензорский комитет действительно возвел эту игру на первое место в списке не рекомендуемых к покупке. До запретов дело, конечно, не дошло, но игру снабдили грифом "для игроков старше 18". Родители, следите за тем, во что играют ваши дети!



**К** стати, возвращаясь к "MORTAL KOMBATy", а именно к MKII. Так долго ожидаемое продолжение оказалось не более, чем "уткой". Кто-то из западных хакеров, очевидно, решил пошутить, и вложил в архив с названием MKII маленькую зловую бомбу. Так что пока поиграть в MKII смогут лишь счастливые обладатели SNESов.

O.Leshij





**Сколько могут стоить 96 видеокассет?**

Ответ очевиден — никак не меньше 500\$.

Кроме того, нужен видеомаягнитофон. А это еще 300\$.

Но смотреть все эти кассеты Вам рано или поздно надоест.

**Что же делать?**

Купить систему спутникового телевидения!

В фирме "Юнайтел" такую покупку можно сделать даже за 500\$.

И тогда все 96 каналов всемирного телевидения будут доступны Вам круглосуточно.

**Вы умеете считать свои деньги? Тогда выбирайте широкие возможности и низкие цены!**

 **Unitel**

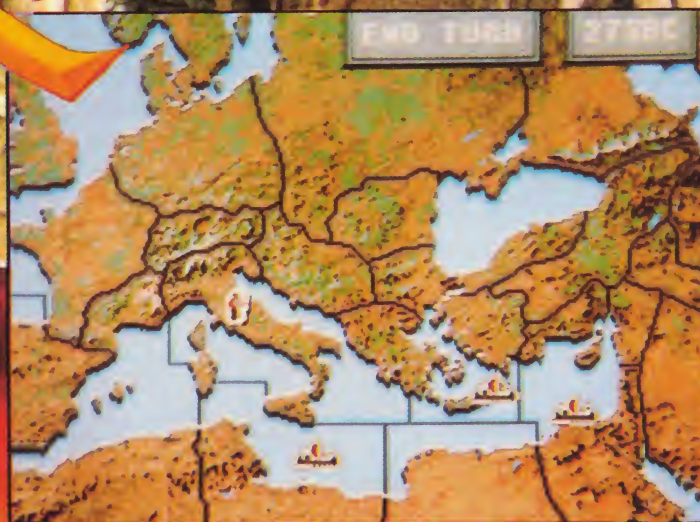
Телефоны в Москве: (095) 943-1506  
198-3868

Факс: (095) 943-1494





# CENTURION



**И** вот мы в 275 году до Рождества Христова, когда современная Италия была великой и мощной страной, стремящейся к власти. При помощи тонкой и изящной стратегии и не менее тонкой военной тактики, свойственной всем хорошим военным играм, вам нужно будет понемногу (преодолевая некоторые трудности) продвигаться по ступеням иерархической лестницы, одновременно



**ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ СЕГОДНЯ  
ВЕЧЕРОМ?  
КАК ВАМ ИДЕЯ  
ЗАВОЕВАТЬ МИР?**

Даже если не очень, не спешите откладывать журнал. Глупо ведь упускать такую возможность, так что соглашайтесь, тем более что фирма Electronic Arts думает обо всех, кто жаждет завоеваний, и балует их.



расширяя границы Римской Империи. Кроме полной свободы выбора битв, которые вы должны вести, Центурион предлагает вам построить солидную стратегию, которая заставила бы поблбднеть от зависти Наполеона. Для этого существует множество способов, довольно простых в исполнении (что придает игре приятную плавность). К этому супер-реалистичному аспекту игры прибавляется еще одна фаза — дипломатическая, которая просто необходима для таких прирожденных дипломатов, как мы с вами. На самом деле речь идет о двойной дипломатии. Не понятно? Сейчас объясню! Путешествуя из страны в страну и объявляя войну кому ни попадя, вы должны будете, используя свое “цицеронское” красноречие, искать союзников для прочных и долговечных альянсов. Задача не из легких, но впоследствии это может сослужить вам хорошую службу. Все эти дискуссии происходят автоматически, проходя перед вашими изумленными глазами: машина оставляет вам только самые важные решения. К тому же вы должны ублажать народ

вашей огромной империи с целью избежать мятежа. Ведь такого рода неожиданность может стать довольно неприятной. Для этого вы должны прежде всего установить честные налоги (в духе «обобрать до нитки»), затем организовать соревнования колесниц (во время которых вы должны будете, как безумный жать на кнопки). Или битву гладиаторов. В общем, существует множество способов поднять свой престиж, а значит, и увеличить личную власть.

Главный экран представляет собой карту средиземноморского бассейна той эпохи. Такая же карта, выполненная на великолепной глянцевой бумаге, прилагается к игре. Анимация сцен битв и соревнований колесниц выполнена великолепно. А музыка просто гениальна, можно и впрямь подумать, что мы слушаем её в театре Древнего Рима.

Ну что ж, в заключение можно сказать, что Центурион — это безупречная военная игра и что она заслуживает занять достойное место на вашей полке.



*Во время битвы вы выбираете  
расположение ваших войск  
и тактику боя*







и

олько после жестокой уличной драки в районе, пользующемся дурной славой, где вы получили серьезную трепку, вы сможете по-настоящему заинтересоваться боевыми искусствами. Будокан предлагает вам развернутый курс обучения во всех областях и техниках боевых искусств античной Азии. При этом оно будет состоять из четырех этапов, позволяющих вам овладеть четырьмя

видами оружия:

1) **КЕНДО** — это борьба на палках, имитирующих сабли,

в которой игроки для защиты надевают шлем и рукавицы из меди;

2) **НУНЧАКИ** — любимое оружие Брюса Ли, состоящее из двух палок, соединенных цепью: это оружие смертельно, если им уметь пользоваться;

3) **КАРАТЕ** — единственная техника Будокана, где дерутся голыми руками;

4) **БО** — где все так же, как и в кендо, за исключением



будокан

палек, которые более короткие, а значит, более подвижные, но с меньшим размахом. Только во время Кумите (как

в "Кровавом спорте" с Жан-Клод Ван Дамом) вы сможете сразиться с мастерами по каждой дисциплине, и узнать, были ли ваши тренировки результативными или нет. Если вы не уверены в состоянии своего здоровья или степени профессионализма, вы





сможете бесплатно (что в наши дни редкость) проконсультироваться у специалиста, который не только даст вам советы, как усовершенствовать вашу технику борьбы, но и скажет вам, какого прогресса вы сможете достичь, что поможет вам избежать трёпки во время

серьезных боев.

В Кумите вы сможете сами выбрать себе про-

тивника: САНКАЙ (начинающий), ИККАЙ (боец средней силы) и ШОДЭН (чёрный пояс). Что касается графики, Будокан полностью погружает игрока в восточную обстановку, в отличие от японских игр, которым иногда не хватает правдоподобия. Каждый удар, наносимый бойцами, сопровождается различными звуками от "кия" до "бах".



Но, несмотря на идиллическую картину, которую я нарисовал, в Будокане не все так идеально. Например, анимации не хватает плавности, что отражается на связности движений, которые вы должны осуществить, чтобы победить соперника. Но, тем не менее, Будокан остается хорошей игрой, и мы можем поздравить себя с ее появлением.



32



НА СТАДИОНЕ

# PANZA



# KICKBOXING



**К**ик Боксинг — это боевой спорт, где дерутся руками и ногами. Соревнования проходят на таких же рингах, как и классический бокс, с такими же раундами и судьями. Панца бросает вам вызов, и вы должны будете победить многих противников, прежде чем сразиться с ним, чемпионом мира. Для этого вы можете выбирать из многих персонажей с разными способностями, техникой борьбы и секретными приёмами.

Вы должны запомнить и усвоить удары, которые будут в вашем распоряжении. Некоторые из них очень зрелищны, например, прыжки с поворотом и серии кулачных ударов. Но красивые удары — это

глядывать ковер с очень близкого расстояния, чем видеть растянувшегося на нем своего противника. Но, в конце концов, это лишь вопрос тренировок, и вам нужно провести множество боев, прежде чем вы сможете противостоять непреклонному мастеру. Я говорю об Андре Панца..

Графика игры, так же как анимация персонажей, страницы представления и меню, была полностью переделана. Для большей зрелищности боя использовался весьма интересный (в то время даже революционный) способ: спортсмены во время боя снимают на видеопленку и затем кадр за кадром переводят в компьютерную графику. Результат, особенно в

мает их, когда один находится на другом. Игрок управляет своим персонажем с помощью клавиатуры или джойстика, по выбору. Этот выбор можно сделать на страницах меню, где также можно выбрать и соперника. Удары наносятся направлением джойстика или нажатием кнопки.

Соперника победить нелегко. Панца Кик Боксинг — это довольно приятная игра с точки зрения графики, хорошо слушается команд игрока, а что еще нужно таким фанатам спортивных боев, как вы? Тем более, что в нее можно играть вдвоем, когда один сражается против другого.

Я прыгал через верёвку, накачивал мускулы, развивал рефлекс. Затем на прекрасном табло конфигураций из 55 ударов я выбрал 14, которые мне показались лучшими.

Короче, я был готов. К тому же меня взбудрило великолепная музыка. А надо сказать, что музыка на PC — это редкость.

**Если вы любитель ринга и боёв,  
приготовьтесь драться  
с Андре Панца.**



**БОЙ состоится  
СЕГОДНЯ в восемь  
часов вечера  
на Фьючюра  
Стадиум**

еще не все. Нужно уметь ими пользоваться, а главное, — уметь отражать удары ваших противников. Могу вам поклясться, что этих ударов, особенно в начале, будет достаточно.

Нужно признаться, что во время первых партий вы чаще будете раз-

плане боев, просто потрясающий: передвижения и связь движений очень реалистичны. Правда, раз уж мы заговорили о графике, окна игры маловаты.

Скажу вам по секрету, что арбитр, маленький толстяк, постоянно следит за игроками и разни-

Наконец я выбрал лимитированное число раундов и ... меня побили. И ничего удивительного, ведь противники — настоящие профессионалы.





Обычно игры об автогонках начинаются тривиальным взмахом флажка. Ну разве что с небольшими вариациями. Но в жизни настоящие гонки начинаются значительно раньше: с подготовки трассы. А поскольку Наскар — это прекрасная имитация автогонок, они приняли в расчет и этот этап. Перейдем к обычному в начале игры этапу: выбор тренировки, маршрута гонки и своего автомобиля. Когда вы узнаете, что тренироваться можно на маршруте по своему выбору, что существует 8 маршрутов, что не видно никакого меню, позволяющего перезагрузить возможные будущие маршруты, что можно очертить простую гонку, чтобы выбрать число кругов трассы (до 500, если это вам о чемнибудь говорит!), вы поймете, что речь идет о «плюсах». Вы можете выбирать из трех



машин: Ford Thunderbird, Pontiac GP и Chevrolet Lumina. Как и в Test Drive, машина появляется на экране вместе со своими техническими характеристиками. Но разница в том, что здесь вы можете их изменять. Например, вы указываете курсором на капот, и открывается окно, показывающее капот: вы можете выбрать мощность. Потом «нажимаете» на середину кузова и появляется коробка передач, здесь вы также можете выбирать. В другом меню вы можете решить, управлять машиной автоматически или вручную (но это будет дальше, поэтому не

# NASCAR



Закончив гонку, вы можете ещё раз полюбоваться на ваш автомобиль. Для этого существует режим «видеозаписи гонки».







будем сейчас об этом говорить).

Вы нажимаете на заднюю часть машины и вновь можете выбирать параметры типа и угла антикрыла. Если он слишком большой — вы не сойдете с трассы, но не очень-то интересно пилотировать мыльницу. Наоборот, если он недостаточно большой, вы перегоните всех, но будете чувствовать себя так, словно управляете ракетой.

Наконец, вы сможете выбрать тип шин. На самом деле, как и в любой уважающей себя имитации гонок, в этой игре есть станции, где можно заменить шины или поломанную деталь.

Очень удобно то, что вы можете выбрать режим без аварий. Тем не менее, игра постоянно контролирует нагрев масла, даже в “безаварийном” режиме. На этом же табло можно использовать выбор “Автоматическая квалификация”, которая делает действительными на время гонок изменения, осуществленные выбором “Тренировки”.

Как в настоящих гонках, на обочине трассы есть панно, указывающие количество оставшихся кругов. Речь идет о настоящем, нарисованном вручную панно с настоящими цифрами, а не о надписях, появляющихся на экране игры.

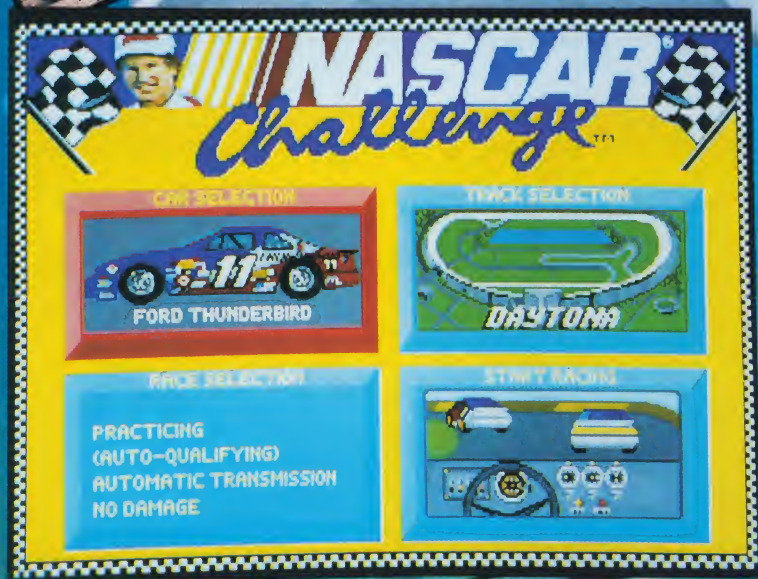
Сразу же скажу о недостатке игры: она использует расширенную память. А значит, вы должны будете выбросить все драйверы и программы, чтобы получить необходимые для этой игры 555 килобайт. Потому что даже четыре мегабайта RAM вам не хватит. Напомним, что Wing Commander работает с расширенной памятью.

Но это единственный недостаток, обо всем остальном можно сказать только хорошее.

Анимация имеет очень хорошую скорость и не замедляется даже тогда, когда на трассе одновременно находятся десять машин.

Другое преимущество игры — это очень чуткие команды. Впервые я смог позволить себе роскошь выиграть гонку, пользуясь клавиатурой. Но “короли джойстика” могут не паниковать, их тоже можно использовать (джойстики, а не королей).

И наконец, звук — великолепный и очень “японский”. На самом деле музыка ужасно напоминает вибрирующие мелодии японских сериалов типа электронного “Технополка”. То же самое впечатление и от голосов, которые объявляют старт.





# ANOTHER

Лестер Книхт, молодой физик, готовился проводить...



Lester Knight, jeune physicien s'apprête à tenter une...

эксперимент с частицами в своей лаборатории, но...



expérience dans son laboratoire sur les particules mais...

в этот момент удар молнии перевернул жизнь Лестера...



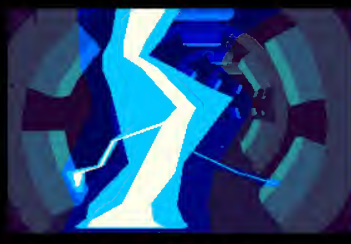
le temps, la foudre vont bouleverser la vie de Lester en...

проникнув в ускоритель частиц, где...



pénétrant dans l'accélérateur de particules ou l'expérience

проходил эксперимент, привлекая энергию молнии к...



se déroule attirant l'énergie de l'éclair vers la table...

контрольному столу Лестера, который тут же потонул в ...



de contrôle de Lester qui est immédiatement enveloppé par...

ослепляющем свете и немедленно исчез.

Лестер очутился под водой в каком-то бассейне...

в мире, которого он не знал! Какой-то зверь наблюдает за ним.

Он движется вправо, убивая омерзительных тварей и ...

не замечая, что черный хищник все время идёт перед ним...

чтобы в конце концов перекрыть ему дорогу! Обстановка накаляется!



une lumière aveuglante et disparaît instantanément.



Lester se retrouve sous l'eau d'une sorte de piscine...



dans un monde qu'il ne connaît pas! Une bête l'observe.



Il se dirige vers sa droite tuant d'immenses créatures...



Il n'a toujours remarqué que le fauve noir le devance...



pour finalement lui bloquer le passage! Ça chauffe!



# WORLD

КОРОНА 37

Быстрее,  
отступать,  
бежать,  
одновременно  
ища...



Vite, battre en retraite, courir tout en cherchant..

средство  
спастись от  
зверя, который  
его догоняет.



un moyen d'échapper à la bête qui gagne sur lui.

Лиана!  
Сейчас или  
никогда...



Ah! Une liane, c'est le moment ou jamais de...

использовать  
свой шанс,  
прожить  
побольше!



saisir sa chance de vivre plus longtemps!

Уф! Победа!  
Но маленькая  
лиана не...



Ouf! gagné! Mais la petite liane ne...

выдерживает вес  
Лестера  
и рвется...



supporte pas le poids de Lester et se casse..

неожиданно  
давая Лестеру  
еще один шанс  
на спасение.

Но животное  
не отстает.  
Конец близок!

Внезапный луч  
света — и зверь  
сражен.

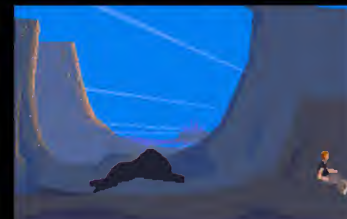
Лестер поднимает  
руку в знак мира  
и вдруг...

понимает что его  
спасители —  
не гуманоиды!

Еще один луч —  
и Лестер  
усыплен...



donnant ainsi à Lester un moyen inespéré de s'échapper.



Hélas la bête ne le lâche pas. La fin est proche!



Soudain, un rayon jaillit, la bête est foudroyé.



Lester lève la main en signe de paix et se rend...



compte que ses sauveurs ne sont pas humains!



Un autre rayon, Lester est endormi...



# НОВОСТИ слухи

Опять слухи — кто же их распространяет в таком огромном количестве? Где-то в очередной раз бегают CD-диск с 8 эпизодами для DOOMa. Поиски этого таинственного лазерника к успехам не привели. Так что позволю себе усомниться в реальном его существовании. Вывод: сообщая для всех — есть "DOOM" на CD-ROMe, но там всего лишь один эпизод — "Knee-deep in the dead".



Развивать тему DOOMa, я думаю, стоит. Ещё свежо воспоминание в наших сердцах о этой славной, хоть и тупой, игрушке. Итак, о продолжениях — уже сейчас есть достаточно много новых уровней для DOOMa (около 5 Mb в архиве). Изменена графика, музыка, карты, враги... Но это всё хакерские поделки — а ID SOFTWARE (создатель Doom) обещает в августе выпустить нормальное, настоящее продолжение, именуемое "DOOM — Hell to Earth", где действие, в отличие от первого, будет происходить не на Фобосе, а на матушке Земле.

Темой разгоряченных дискуссий в компьютерных сетях стал "KING BOUNTY II". Честно признаться, даже я долгое время не верил в появление сего шедевра. Но, как оказалось, он действительно, реально существует. Называется он "Королевская щедрость 2". Сделанная в Харькове, игра обладает EGA графикой и полностью русскоязычна. Сделана на редкость плохо, что называется "недохалтурили". А меня, как всегда, гложет вопрос, а знает ли об этой игре сама фирма — создатель "KING BOUNTY" — NEW WORLD COMPUTERING?

Последние месяцы оказались на редкость богатыми на хорошие, стратегические игры. Несомненно, очень порадовала игровой люд дебют не слишком известной игровой фирмы "TOYS FOR BOB". Она создала прекрасную смесь стратегии и динамики, именуемую "THE HORDE". В игре очень гармонично уживается и построение, развитие деревни, и зарабатывание денег, и просто не требующее особого интеллекта размахивание мечом. Помимо трехмерной, динамичной графики, в игре ещё присутствуют и замечательные, отснятые с видео картинки.

Следующую фирму — создательницу "шедевра игрового искусства", представлять не надо. Это известнейший MICROPROSE, и их игра "U.F.O. — Enemy Unknown". Эта вещь, несомненно, понравится многим. Тут есть и стратегия, политика, и, наконец, достаточно приятные бои а-ля SYNDICAT. Некоторые мои знакомые однозначно сравнивают ее с одной из самых лучших игр — DUNE II: The Building of a Dynasty". Я бы скорее привел в пример "Civilization", хотя ... Сложно сказать. В "U.F.O." объединено слишком много разнообразных типов игр, и сложно выделить что-либо конкретное. Играйте — тогда поймете сами.



Безусловно, не может не радовать заполнение информационного вакуума в России. Речь, конечно же, идет опять об играх. Появление электронного журнала "PC-REVIEW" (одновременно с этим появился и полиграфический вариант, на мой взгляд, несколько проигрывающий электронному из-за полного отсутствия картинок из игр) — достаточно приятное событие. Всего, естественно, не перескажешь, но общее впечатление очень приятное. Кроме множества статей об играх и их состыковке с реальной жизнью, в "PC-REVIEW" присутствует также и обзор нескольких достаточно старых, но общеизвестных игр, и замечательные статьи об играх, ожидающихся к выходу в 1994-95 году.

Ну а закончить подборку хотелось бы, конечно, чем то приятным. Таким греющим душу фактом является выход новой игры — "REUNION" by GRANDSLAM. Эта замечательная стратегия, объединяющая в себе "DUNE II", "SIMSITY", "WING COMMANDER", "MASTER OF ORION", обладает прекрасной графикой и музыкой (что

вполне понятно по ее размеру — 22 Mb), и уже завоевала высокие рейтинги во всех достаточно солидных западных игровых журналах. Под этими рекомендациями подписываюсь и я (если можно считать мой голос заслуживающим внимания).

O. LESHII



# Фирма "Корона" предлагает

## Компьютеры MEDIUM

386SX-40MHz RAM 2MB, HDD 120 Mb, FDD 3,5" & 5,25", SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$895
386DX-40MHz Cache 128KB, RAM 4MB, HDD 210MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$1,105
486DX-33MHz Cache 128KB, RAM 4MB, HDD 340MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key (C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$1,520
486DX2-50MHz Cache 128KB, RAM 8MB, HDD 520MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$2,095
486DX2-66MHz Cache 128KB, RAM 8MB, HDD 520MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101KEY(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$2,195
PENTIUM-60MHz Cache 128KB, RAM 16MB, HDD 1GB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101KEY(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$3,995
Upgrade: Увеличение RAM Установка HDD вольшей емкости Установка звуковых карт Установка CD ROM Drive	CALL

## Компьютеры COMPAQ

Compaq Pressario 425 Model 100 486SX -25MHz, 4Mb RAM, 100 Mb HDD, 3.5" FDD, 1024x768 GRAPHICS (INTERLACED), 800x600 w/ 256 colours, MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1, KEYBOARD (rus/lat), MOUSE	\$1,895
Compaq Pressario 633 Model 200 486SX -33MHz, 4Mb RAM, 200 Mb HDD, 3.5" FDD, L/B 1024x768 w/256 colours, MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1, KEYBOARD (rus/lat), Monitor color SVGA 14" Red Emission	\$2,395
Compac Pressario CBS 625 Model 130 486SX -25MHz, 4Mb RAM, 120 Mb HDD, 3.5" FDD, L/B 1024x768 w/256 colours, CD ROM drive, Media Vision Pro Audio 16 Sound Card, 2 speakers, suite of compact disks, microphone, MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1, KEYBOARD (rus/lat), MOUSE Monitor color SVGA 15" 151 FS-1	\$2,995
Upgrade & Other Product	CALL

## Периферия HEWLETT PACKARD

Лазерные принтеры HP LaserJet 4L 4 page/s, 1 Mb RAM, 300 dpi	\$850
HP LaserJet 4M 8 page/s, 6 Mb RAM, 600 dpi	\$2,300
Струйные принтеры HP DeskJet 500c Color, 300 dpi	\$895
HP Desk Jet 1200c Color, 300 dpi in color, 600 dpi in black	\$2,300
Сканеры HP ScanJet IIp Monochrome, 8 bit, 300 dpi	\$950
HP ScanJet IIcx Color, 24 Bit, 400dpi	\$1,550

## Принтеры EPSON

Матричные принтеры		
LX-100	9 pin, 240cps	\$225
FX-1000	9 pin, 240cps	\$320
FX-1170	9 pin, 342cps	\$575
LQ-100	24 pin, 200cps	\$295
LQ-1170	24 pin, 330cps	\$735
LQ-2550	24 pin, 400cps, color	CALL
DFX-8000	18 pin, 960cps,	CALL
Струйные и лазерные принтеры		CALL

## Оборудование CANON

BJ-10 ex (sx)	струйный принтер	\$295
FCC-330	копировальный аппарат	\$850

## Копировальные аппараты RANK XEROX

XEROX 5220	A4, 5 page/s	\$890
XEROX 5009	A4, 8 page/s	\$1,095
XEROX 5310	A4, 10 page/s, scale 70%-124%	\$1,595

## Источники бесперебойного питания APC

BACK UPS 250VA	\$170
BACK UPS 400VA	\$265
BACK UPS 500VA	\$385
BACK UPS 900VA	\$635
SMART UPS 400VA	\$440
SMART UPS 600VA	\$535

## Факс-Модемы ZYXEL

U-1496E+	Ext, 2 wire, 3 voice mode	\$690
U-1496E+	Int, 2 wire, 3 voice mode	\$560
U-1400E	Ext, 2 wire, 2 voice mode	\$560
U-1496B	Int, 2 wire, 2 voice mode	\$430
U-1496P	port, w/ 14400 FAX	\$590
U-1496R	Int, 14.4 S/R-Fax Rack-Mount	\$930

## Дискеты 3M

3.5"	1.44 Mb	10 pcs in box	\$13
5.25"	1.2 Mb	10 pcs in box	\$10

**Телефоны фирмы «Корона»: (095) 496-63-75, 496-44-67 Факс 496-44-53**





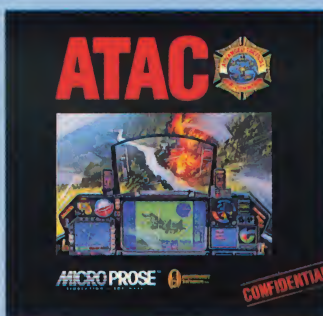
# НОВЫЕ ИГРУШКИ

**В**се дружно ругают наших компьютерщиков: они, мол, пираты, и все программы у них явно не из магазина. Не знаю, насколько это утверждение верно по отношению к деловым программам, но с "игрушками" ситуация весьма тяжелая. Подумайте сами, где их еще-то брать, если не, гм..., "переписывать"? Хорошие, новые игровые программы — большая редкость в наших магазинах.

Хотя, похоже, положение меняется к лучшему. Спешу обрадовать почитателей игр фирмы "Microprose": отныне вы можете приобрести программы этой фирмы вполне официально. Опытным компьютерным "геймерам" хорошо известны программы этой компании: "Civilization" ("Цивилизация"), "Railroad Tycoon" ("Железнодорожный магнат"), F-19, "Formula One" ("Формула Один") и многие, многие другие. Итак, чем нас порадовали разработчики на этот раз?

Имитаторы боевых самолетов всегда были любимой темой Microprose. На этот раз фирма предлагает вам сесть за компьютерный штурвал самолетов "F15" ("F15 Strike Eagle III") и "F14" ("F14 Fleet Defender"). О программе "F15 Strike Eagle III" летчик-истребитель ВВС США отозвался так: "Налетав много часов на F15, я был поражен точностью изображения приборов, реалистичностью управления и продуманностью боевых ситуаций. Это наиболее мощный авиасимулятор на сегодняшний день."

Вне зависимости от национальности, правоохранительные органы решительно борются с распространением наркотиков. В программе "A.T.A.C." ("Секретная война против наркотиков") вы ступаете по тернистому пути борца с наркоманией. Вам предстоит спланировать и провести серию воздушных ударов по плантациям и базам распространения наркотиков. Но будьте осторожны: под вашим командованием лишь восемь самолетов F22 и восемь вертолетов "Apache", против которых наркобароны выставили лучшие военную технику и наемников, которых можно найти за деньги. Однако, если операция тщательно спланирована, и пилоты знают свое дело, — добро, как всегда, восторжествует.



**Е**сли же ваши корабли погружаются охотнее, чем держатся на поверхности, не отчаивайтесь: попробуйте другую игру, "Subwar 2050" ("Подводная война. 2050-й год"). Почувствуйте, как подводная лодка, постылая от колоссального давления воды, плавно скользит над дном океана. Завязка сюжета по-капиталистически банальна: борьба нескольких корпораций за источники сырья и пищи. Можно попробовать свои силы в четырех различных кампаниях, с разным уровнем сложности заданий. И помните, что хрупкая скорлупка вашей субмарины — очень слабая защита от вражеских торпед.

**О**днако, время идет, и через полгода после выхода "F15" та же команда программистов делает улучшенный вариант программы: "F14 Fleet Defender". Честно говоря, при виде двухтомного учебника к программе у меня появились мысли о сдаче экзаменов в летную академию. Спешу вас обрадовать: у неподготовленного человека нет ни одного шанса завершить хотя бы один боевой вылет. Несмотря на три уровня сложности, программа сложна для новичка даже в тренировочном режиме. Но если у вас хватит терпения (и знания основ английского) для освоения программы, то увлекательные воздушные поединки надолго останутся в памяти. Качество графики игры потрясающее: на самолетах видны эмблемы и опознавательные знаки, белое одеяло облаков под вашим самолетом заставляет забыть о том, что все это — лишь имитация. И хотя американские программисты явно невысокого мнения о русской авиатехнике, летное искусство компьютерных оппонентов доставит вам немало хлопот.



**Д**ля тех, кому грохот корабельных пушек приятнее рева авиационных двигателей, тоже приготовлен сюрприз. Игра "Task Force 1942" ("Оперативное соединение, 1942-й год") переносит вас во время "морского Сталинграда" Второй Мировой войны: битвы за Гуадалканал. В течение нескольких месяцев пара неприметных островов Южной части Тихого океана стала ареной напряженнейших морских боев. И японцы, и американцы стянули в этот район все, что плавают, летает и стреляет. В ваших руках судьба тысяч американских и японских моряков, от ваших успехов зависит исход всей войны. Попробуйте! Может быть, вам удастся избежать тяжелых потерь и навеки внести свое имя в учебники искусства морского боя.



Для тех, кто судьбе наемника предпочитает романтику свободного предпринимателя — исторический экскурс в прошлое. "Парус на горизонте," — кричит смуглый моряк с мачты, и ваша команда готовится к встрече дорогого (или очень дорогого) гостя и его груза. Кто это стоит на мостике и отдаёт приказы толпе головорезов? Конечно, это вы, уважаемый читатель, в игре "Pirates!" ("Пираты"). Золотой век пиратства, в котором можно достичь всех мыслимых званий и богатств только отважному и искусному капитану. И пусть золото сверкает не у вас в кошельке, а на мониторе компьютера. Это не обогатит вас материально, но доставит большое удовольствие и на многие часы (или недели) займёт ваш досуг.



Оставим на время кровавые занятия и перейдем к мирным (и слегка агрессивным) профессиям. Строитель, говорят, самая мирная профессия на свете. А вот и нет! В игре "Railroad Tycoon" вам предстоит не только строить железные дороги и составлять поезда с вагонами для самых разных грузов, но и отбивать у ваших конкурентов города. К счастью, эта борьба ведется только экономическими методами.



И когда ваш экономический гений поможет вам разбить в пух и прах всех конкурентов, а железнодорожная сеть будет приносить миллионные прибыли, в "Hall of Fame" (что-то вроде нашего "красного уголка") появится имя наиболее богатого железнодорожного "короля" (то бишь ваше). В противном случае неудачливому "магнату" придется уди- рать от кредиторов на дрезине...

Все "короли" (в том числе и железнодорожные) на портретах изображаются эдакими седебородыми мужами. А вот лидеры наций такого стандарта не имеют. Мао, Сталин, Александр Македонский и прочие известные личности будут вашими партнерами в игре "Civilization" ("Цивилизация"). Здесь уже речь идет не о строительстве какой-то там "железки". В ваших руках — вся цивилизация! И от того, насколько успешно вы проведете вашу нацию по извилистому историческому пути, зависит ее судьба. Не удивляйтесь, если рядом с вашей ладеей всплывет атомная подводная лодка. Это значит, что вашему народу уже не догнать мощного соперника и пора готовить пограничные столбики для резервации...

Но в случае успеха вам удастся быть свидетелем выхода нации в космос, когда ее могуществу будут угрожать лишь цивилизации иных миров.

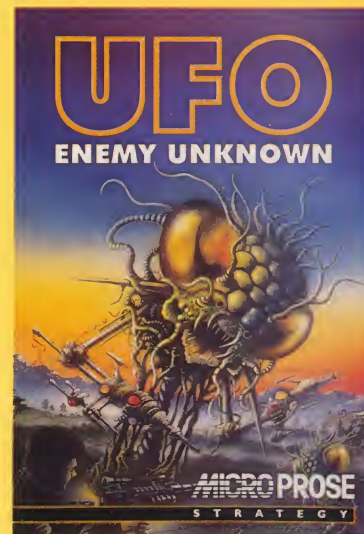
Логика классовой борьбы и в межпланетном варианте остается прежней: оборона никогда не приносила победу. И вот, оградив старушку Землю от угрозы, вы начинаете бережно и терпеливо отнимать у ваших соседей одно владение за другим. Кстати, это уже другая программа — "Master of Orion". Наиболее краткой ее характеристикой будет следующая: межзвездная "Civilization". Говорят, что Александр Македонский, дойдя до Индийского океана, расплакался: ему больше нечего было завоевывать. Стоя на мостике флагманского корабля огромного космического флота и глядя на звезду Орион, вы будете испытывать подобные чувства. Действительно, завоевывать больше нечего. У ваших ног лежит вся галактика. Правда, астрономы говорят, что есть другие галактики... Но об этом — в следующих выпусках.

Купить эти программы вы можете, например, в фирме UNIWARE (тел.: (095) 434-4620 и 434-3069)



Вы думаете, цель достигнута? Напрасно. Потому что в игре "UFO" (английская аббревиатура слова "НЛО") вам нужно построить систему эффективной обороны планеты от "инозвездных" захватчиков. Причём кто конкретно будет вашим гостем — неизвестно.

Н.Дементьев







**П**ятую международную выставку компьютерной техники, "Комтек 94", газета "Известия" назвала событием года. И с основанием: более 350 фирм — лидеров компьютерного мира — представили посетителям выставки передовые компьютерные технологии, последние версии программных продуктов и прочие чудеса технической мысли конца века, которым суждено стать обыденностью века грядущего.

**Выставка... Все флаги в гости к нам: кроме входного билета, следовало бы иметь по меньшей мере степень кандидата технических наук, чтобы обрести статус её действительного посетителя, а не праздного зеваки, в котором, увы, некоторое время пребывал ваш корреспондент. Именно потому первое впечатление от нее почти по Гоголю: "Возьмите часы, откройте их и посмотрите, что там делается! Не правда ли, чепуха страшная?"**

**Однако, среди толчеи и зазывных рекламных щитов различных фирм, нужный мне стенд открылся как бы сам: под стропилами огромного выставочного зала реял экран "дисплея", на котором высвечивался важнейший монарший атрибут — корона — символ и одновременно название научно-технической внедренческой фирмы "КОРОНА". Я оценил изобретательность Александра ЧЕРНЯВСКОГО, менеджера "Короны" по рекламе, организатора стенда фирмы на выставке, на встречу с которым я пришёл.**

**Корр:** Александр! Пятый раз "Комтек" собирает весь компьютерный мир. И тем, кто в этот

мир вхож, значение и смысл выставки понятны. Но вот для непосвященных ваше профессиональ-

ное суждение о ней было бы крайне интересно.

**А. Ч.** "Комтек" — крупнейшее со-



бытие года в компьютерном бизнесе России. Выставка дает возможность ознакомиться с последними достижениями мировых лидеров в производстве и продаже компьютеров и программных средств, а также получить информацию о работе российских фирм. На этот раз "похвастаться" принципиально новой разработкой смогла только фирма "Apple" со своей моделью "Power Macintosh". В остальном же у производителей компьютеров принцип одинаков: "мощнее, быстрее, эффективнее". При большом предложении примерно однотипных компьютеров особое внимание, конечно, уделяется продаже и качеству гарантийного сервиса. Вот почему на выставке много фирм, которые занимаются продажей готовой продукции.

**Корр.** Фирм много, но "Корона" — одна, единственная. Александр, имя красит (или не красит) не только человека, но и фирму — это как бы часть ее имиджа. Корона — лицо королям... Вы чувствуете себя королями в избранном бизнесе?

**А. Ч.** Мы к этому стремимся. И, если точность — вежливость королей, то наша вежливость в отношениях с партнерами и потребителями — быть скрупулезно точными перед ними: современными уровнями нашей продукции, точность использования при этом новейших технологий, своевременность поставок, неукоснительное исполнение партнерских обязательств. Словом, точность, вежливость, порядочность как черты определенного делового стиля — наше кредо.

**Корр.** Что ж, не сомневаюсь, под этими словами подписался бы любой из огромной армии новоявленных "фирмачей". Но мы-то знаем — нередко слова — одно, а дела — совсем другое, зачастую прямо противоположное. Чем обеспечивается ваше кредо?

**А. Ч.** Тут действуют многие факторы. Прежде всего, прямые поставки: мы торгуем компьютерами, доставленными непосредственно из Сингапура. Кроме того, работники фирмы — профессионалы высокого класса, их взаимодействие — залог общей стабильности в работе, без чего невозможно ее качество. Главное

же, по-моему, состоит в том, что мы стараемся не "бросать" своего клиента. У нас разработана система обслуживания, включающая консультационную и техническую поддержку клиента на этапе выбора конфигурации компьютера и программного обеспечения. В пределах гарантийного срока специалисты фирмы могут, к примеру, осуществить переконфигурацию компьютера под нужды заказчика или модернизировать его — допустим, заменить винчестер на более емкий, установить дополнительное оборудование и т.д. Кроме того, работы по проектированию, уста-



новке и сопровождению вычислительных сетей проводятся инженерами фирмы, прошедшими курсы обучения фирмы 3Com. В офисе фирмы (Москва, улица Героев-Панфиловцев, 20) организован постоянно действующий демонстрационный зал, где можно ознакомиться с образцами техники. Для наших заказчиков открыт доступ к базе данных технической информации фирмы 3Com.

**Корр.** Насколько я знаю, фирма широко занимается продажей программного обеспечения. Тут у клиента особый интерес, тут, как нигде, нужно попасть в точку...

**А. Ч.** Действительно, программы, как и люди, — живут и развиваются. Выбор оптимального способа для решения задачи иногда более сложен, чем выбор жены, если так можно выразиться, конечно.

Допустим, для солидной организации выбор технической базы может быть непростым, т.к. необходимо уже сегодня учитывать возможное развитие как своего предприятия, так и тенденции развития техники. Неправильный выбор может привести к серьезным убыткам.

**Корр.** Кроме компьютеров и программного обеспечения, что еще составляет портфель заказов фирмы?

**А. Ч.** Сетевое оборудование, принтеры, источники питания, оргтехника, калькуляторы и другое. Наряду с дорогостоящей техникой завтрашнего дня, например, серверами фирмы DELL или аппаратурой FDDI для построения вычислительных сетей большой пропускной способности, мы предлагаем и простые, дешёвые изделия. Словом, мы стараемся удовлет-



ворить спрос наших клиентов и в большом, и в малом.

**Корр.** Позвольте следующий вопрос сформулировать в духе близкой вам рекламной лексики: "Компьютеры, процессоры, принтеры... Сколько можно?" Ответ рекламного молодца всем известен — "Сколько нужно". Каков ваш вариант ответа?

**А. Ч.** Дело тут не в "сколько". Клиенту необходимо прежде всего понять, для чего ему нужен компьютер. К сожалению, став предметом пресстижа, компьютер не стал объектом изучения и выработки практических навыков пользования.

**Корр.** Очевидно, к этому сводится и одна из целей издания, предпринятого "Короной", на страницах которого опубликована эта наша беседа?

**А. Ч.** Безусловно. Мы заинтересованы в знающем, профессионально подготовленном пользователе. В том числе и с помощью журнала Видео-Асс "Корона", который, мы надеемся, поможет укреплению наших партнерских и дружеских связей с нашими дорогими клиентами.

Записал В. КАТКОВ





## Журнал "Видео-Асс" PREMIERE—

- свежая информация о новинках американского и европейского кино, одновременная с выходом фильмов на экраны мира и на видеорынок;
- обзоры мировых кинофестивалей;
- статьи о кинозвездах (с полными фильмографиями и портретами — Крупными! Цветными!)
- "хиты" экрана и видео. "Рейтинг-таблицы" готовят для нас авторитеты московского видеорынка;
- лицензионные переводы из журналов ведущей французской издательской компании "Ашетт-Филиппаки Пресс";
- аналитические статьи о фильмах, видеорынке и кинопрокате;
- клубничное и других сортов варенье из мира кино;
- самый большой тираж среди российских журналов о кино. Но на всех все равно не хватит. Так что спешите!

Подписка на журнал "Видео-Асс" PREMIERE во всех почтовых отделениях России. Индекс по каталогу "Известий" 92201.

*В ближайшем номере "Премьера" читайте:*

*Международный кинофестиваль КАНН-94! Рассказ наших специальных корреспондентов о жюри фестиваля, актерах, режиссерах, о новых фильмах!*

*И многое другое... Например, знаете ли вы, что знаменитый Френсис Коппола делал досье к советским фильмам "Садко" и "Небо зовет"? Десятки фильмов разных стран перелицовываются в Голливуде для американского зрителя:*

*"В круге втором" — рассказ о "римейках", с подробным указателем оригиналов многих американских фильмов.*

Журнал мы издаем совместно с одной из крупнейших кинопрокатных фирм России — "Екатеринбург-Арт". Читайте в "Видео-Асс" PREMIERE о новинках, выпускаемых на российские экраны "Екатеринбург-Артом"!

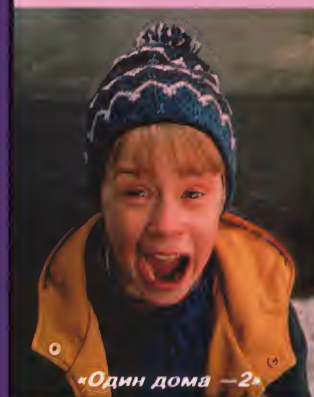
АО "ЕКАТЕРИНБУРГ АРТ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

**О** бзор кинофильмов, подготовленных к выпуску в кинотеатрах во второй половине года мы, как полагается, начнём с картин голливудских кинокомпаний. После окончания бойкота России со стороны голливудских студий ("UIP" ("PARAMOUNT", "UNIVERSAL", "MGM/UA"), WARNER BROS., "FOX", "COLUMBIATRISTAR", "BUENA VISTA") все пять ведущих американских кинокомпаний стали примериваться к нашему кинорынку.

Как известно, первым оказался "20 век Фокс". Во второй половине года "Фокс" вместе со своим партнёром "Екатеринбург АРТ" выпускают в кинопрокат пять новых фильмов.

С 14 октября в кинотеатрах России стартует "СКОРОСТЬ". В главной роли КИНУ РИВЗ ("На гребне волны"). "Фокс" сравнивает этот приключенческий боевик, как по жанру, так и по коммерческому потенциалу с "Крепким орешком" и "Крепким орешком-2".

В дни зимних школьных каникул с 23 декабря на киноэкраны выходит "ОДИН ДОМА 2: КЕВИН В НЬЮ-ЙОРКЕ" ("HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK") — бенефис Маколея Калкина.



«Один дома — 2»



**П**римеру “Фокс” в этом году последовала кинокомпания “Уолт Дисней”, ранее никогда не прокатывавшая свои фильмы в кинотеатрах России (даже при советской власти через “Союзэкспортфильм”).

Первый кинофильм (а всего до конца года пять картин) “Уолт Дисней”, точнее дистрибуторское подразделение компании “Буена Виста” вместе с Российским партнером “Екатеринбург-АРТ”, выпускает 19 августа. Это “ТРИ МУШКЕТЕРА” (“THE THREE MUSKETEERS”) с ЧАРЛИ ШИНОМ (“Горячие головы”), КИФЕРОМ САЗЕРЛЭНДОМ (“Коматозники”) и КРИСОМ О’ДОННЕЛЛОМ (“Аромат женщины”), режиссера СТЕФЕНА ХЕРЕКА (“Зубастики”). “Три мушкетера”, снятые для поколения MTV. Продюсеры постарались создать картину в стиле “Индианы Джонс”, потратив на съемки 30 млн. долларов.



Один — за всех и все — за одного! И все вместе за любовь! Знаменитый девиз “Трех мушкетеров”! Этот фильм понравится всем: и школьникам, и взрослым, потому что на киноэкране отлично знакомая каждому, но от этого не менее любимая история, постав-

ленная по-настоящему с Голливудским размахом и мастерством. Песня из фильма, которую исполняют “три мушкетера” мировой рок-музыки Стинг, Брайан Адамс и Род Стюарт, семь недель (!) в январе-феврале возглавляла TOP 20 журнала “BILBOARD”.



11 ноября выходит в кинопрокат “ЭНДЖИ” (“ANGIE”), сентиментальная комедия-мелодрама в стиле “Москва слезам не верит”. В главной роли “прекрасная Джина” — ДЖИНА ДЭВИС (“Тельма и Луиза”). А 16 декабря, в канун Новогодних праздников, на киноэкранах появится увлекательная кинокомедия “ДЕЙСТВУЙ, СЕСТРА” (“SISTER ACT”) с замечательной комедийной актрисой ВУПИ ГОЛДБЕРГ.

Американская “независимая” кинокомпания “КЭРОЛКО” (CAROLCO), подарившая миру “Терминатор-2” и “Основной инстинкт”, после финансового возрождения готова удивить новыми супер-проектами. Первый на счету — шедевр фантастическо-приключенческого жанра “ЗВЁЗДНЫЕ ВРАТА” (STARGATE) великого

продюсера МАРИО КАССАРА (“Скалолаз”, “Вспомнить все” и пр.) и режиссера РОЛАНДА ЭММЕРИХА (“Универсальный солдат”). Фильма с таким постановочным размахом не было со времени “Клеопатры”. “Звездные врата” ставят в один ряд с такими чемпионами кассовых сборов, как “Индиана Джонс” и “Звездные войны”, “Челюсти” и “Юрский парк”.

Спецэффекты превзошли все, что было в Голливуде создано до сих пор. Российский кинопрокат картины стартует 9 декабря, через месяц после США (прокат MGM/UA).

Мы будем рады, если и те кинофильмы, о которых мы рассказали, и новые картины из Голливуда подарят вам праздник.





КИНО  
♦  
ВИДЕО  
♦  
ИГРЫ

Всегда  
самая  
свежая  
лицензионная  
информация

ЖУРНАЛЫ  
ГРУППЫ

**HFP**  
Hachette  
Filipacchi  
Presse

ПАРТНЕРЫ

ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА

**ВИДЕО-АСС**



Телефоны: 279-95-59,  
118-89-55  
Факс: 118-89-47



**МОСКОВСКАЯ НЕЗАВИСИМАЯ РАДИОСТАНЦИЯ**  
**НА ЧАСТОТАХ УКВ СТЕРЕО 69,26 МГц ЧМ и 106,8 МГц FM**



**Круглосуточная  
 информация:  
 новости политики,  
 экономики,  
 культуры,  
 светская хроника,  
 спорт, музыка,  
 и, конечно, реклама.**



**Наш стиль и звук — гарантия Вашего успеха!**

Заказы на рекламу:  
 103064, Москва, ул. Казакова, д. 16  
 тел./факс: (095) 265-13-56, тел.: (095) 267-18-11

**АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО "МЕТРОТЕХ"**

Тел. 462-38-84, Факс 462-01-39

**РЕАЛИЗУЕТ**

Железобетонные гаражи 6х3х2,4 с доставкой и установкой. Возможно использование в качестве хозблока на садовом участке.  
 Тел. 462-38-84, 462-57-38

**ПРЕДЛАГАЕТ САДОВОДАМ И ФЕРМЕРАМ:**

- бурение скважин для водоснабжения и фундаментов диаметром до 400 мм
  - изготовление и монтаж водонапорных башен и водопровода
  - изготовление и монтаж ограждения садовых участков
- Имеется лицензия. Тел. 462-04-50, 462-57-35

**ПРОИЗВОДИТ И МОНТИРУЕТ**

Строительные алюминиевые и стальные металлоконструкции фермы, колонны, емкости, гаражи.  
 Имеется лицензия. Тел. 462-38-78, 462-57-35

**ПРОИЗВОДИТ ТЕПЛОВЕНТИЛЯТОР:**

9 кВт  
 380 В  
 перепад температур 80°C  
 Тел. 462-38-84, 462-52-90



**ОТКРЫТА**

**ПОДПИСКА**

**На издания Видео-Асс**

*По каталогу*

**"ИЗВЕСТИЙ"**

- «Видео-Асс» **ЭКСПРЕСС**  
подписной индекс 92202
- «Видео-Асс» **ДЕНДИ**  
подписной индекс 92200
- «Видео-Асс» **ПРЕМЬЕР**  
подписной индекс 92201
- «Видео-Асс» **САТЕЛЛИТ**  
подписной индекс 39308  
(Агентство «Книга-Сервис»)

Оптовые партии--Агентство «Видео-Асс»

☎ 118-89-47

*Singer снова в Москве*

Официальный дилер фирмы  
**SINGER в Москве**

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
**ТОО "Зинмос"**

Телефоны: 256-11-22, 916-02-05

Адрес 107120, г. Москва Костомаровский пер., д.3

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
*Промышленные,  
 бытовые,  
 визальные.*

Любая дополнительная комплектация,  
 гарантийное обслуживание.



# РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

**Владимир БОРЕВ** — главный редактор  
**Андрей СМОЛЬНИКОВ** — главный художник  
**Елена Крымова** — первый зам. гл. редактора  
**Сергей Булгаков** — генеральный директор  
 издательского дома

**Лилия Коган** — зам. гл. редактора  
 по технологии и производству  
**Марина Горлова** —  
 ответственный секретарь  
**Юрий Конашков** —  
 руководитель компьютерного бюро  
**Игорь Суриков** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" КОРОНА**

**Ольга Коган** — художник номера  
**Георгий Самсонов** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" ЭКСПРЕСС**

**Дмитрий Салынский** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" PREMIERE**

**Валерий Катков** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" САТЕЛЛИТ**

**Любовь Алова** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" ФАВОРИТ**

**Валерий Поляков** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" DENDY**

**Ольга Рейзен** —  
 ведущий редактор журнала

**"Видео-Асс" SUNRISE**

**Людмила Картузова** —  
 референт-координатор  
**Мария Голикова** — референт-переводчик  
**Татьяна Перцева** — технический редактор  
**Ирина Потёмкина** — корректор

**Члены Редакционного совета:**

**Кристиан Левенер** (Франция)  
**Ринальдо Бианда** (Швейцария)  
**Эрик Венсен** (Франция)  
**Марк Андерсен** (Франция)  
**Жан-Жак Бернар** (Франция)  
**Марко-Марио Гонзано** (Италия)  
**Александр Чернявский** (Россия)  
**Григорий Симанович** (Россия)

**Татьяна Королева-Габелко** —  
 зав. корпунктом в Варшаве  
**Изабель Менье** —  
 зав. корпунктом в Париже

**Адрес редакции:**  
 109280, Москва, Велозаводская ул., 6а  
 Для писем: 103031, Москва, в/я 3.  
 Телефон: 151-96-87. Факс: 118-89-47.

**Специализированное агентство**  
**ВИДЕО-АСС** (вопросы реализации)  
**Валерий Дубинин** — зав. агентством  
 109280, Москва, Велозаводская ул., 6а  
 Телефоны: 118-89-55; 118-89-47.

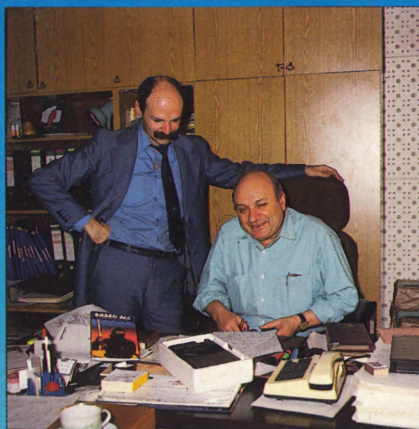
**ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ** —  
 специализированное агентство по  
 размещению рекламы на транспор-  
 тных средствах  
 Телефон: 430-16-52 Факс: 932-32-43.

Любые перепечатки из изданий  
 "Видео-Асс" допускаются только с  
 непосредственного предварительного  
 согласия редакции и со ссылкой  
 на нашу фирму.

**Цена свободная. 1994 год.**  
 ISSN 0204-3335 "Видео-Асс"  
 © "Видео-Асс", 1994

Издательский дом "Видео-Асс" представ-  
 ляет на территории России и государств  
 Содружества интересы издательской группы  
 «Ашетт-Филиппакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Па-  
 риже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» по-  
 лучает от «Ашетт-Филиппакки-пресс» лицензию  
 на использование марки, логотипа и издатель-  
 ских материалов журналов «PREMIERE» и  
 «Video 7» на всей территории России  
 и независимых стран Содружества.



**Мы не будем утверждать, что М. Жванецкий редактировал или писал этот номер Видео-Асс, но то, что некоторые наши материалы веселят даже его — это факт.**

## Читайте журналы семейства "ВИДЕО-АСС"!

**"ВИДЕО-АСС" PREMIERE**

Второе рождение: вдвое больше и неизмеримо лучше — сто страниц финской полиграфии о кинозвездах и лучших фильмах мира. В ближайшем 21-м номере: о 47-м международном Каннском кинофестивале (подписной индекс по каталогу "Известий" 92201).

**"ВИДЕО-АСС" КОРОНА**

Новый журнал — о компьютерных играх для PC, материалы о фирмах-производителях техники, обзор компьютерных новинок, и главное — игры для всех, увлекающие молодых и укрепляющие зрелых.

**"ВИДЕО-АСС" DENDY**

На его страницах: последние новости мира компьютерных и видеоигр; полные решения наиболее сложных и увлекательных игр, их пароли; жит-парады лучших игр месяца и, конечно же, Fun-Club с конкурсом описаний игр, присланных читателями (подписной индекс по каталогу "Известий" 92200).

**"ВИДЕО-АСС" САТЕЛЛИТ**

Журнал-спутник глобальной сферы масс медиа. Просто о сложном — наш девиз! (Подписной индекс по каталогу "Известий" 39308 (Агентство "Книга-Сервис").

**"ВИДЕО-АСС" ФАВОРИТ**

В ближайшем номере: ужас на киноэкране — антология жанра, не знающего простоев. Зло изобретательно и неистребимо, жанр ужасов не исчезнет.

**"ВИДЕО-АСС" ЭКСПРЕСС**

В ближайшем номере: Анн Парийо; Уиллем Дефо; суперпремьера: "Волк"; критика по-американски; обзор новых американских фильмов; киноофиши США (май) и другие материалы (подписной индекс по каталогу "Известий" 92202).

**"ВИДЕО-АСС" SUNRISE**

Восход нового журнала: серьезные обзорные статьи о кино и слепящие из жизни звезд, портреты, плакаты, рекомендации по видеонюансам. Коллекционеры актерских фото, приготовьте ваши альбомы!

## Предложение, от которого нельзя отказаться!

Агентство **ВИДЕО-АСС** заинтересовано в создании сети региональных представительств по всей территории СНГ. Учитывая большой спрос, которым пользуются журналы **ВИДЕО-АСС** у читателей, интересующихся вопросами зарубежного кинематографа, видеоигр, мы хотим с вашей помощью наладить широкий и бесперебойный доступ наших изданий к массовому читателю в самые отдаленные точки страны.

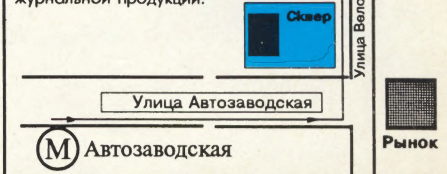
В идеале представительства Агентства **ВИДЕО-АСС** на местах видятся как офисы или киоски, специализирующиеся в области продажи изданий **ВИДЕО-АСС** в краевых, областных и районных центрах. Однако, учитывая сложность и непредсказуемость современного бизнеса в целом, мы смогли бы довольствоваться созданием наших опорных пунктов в лице единственного представителя, который смог бы осуществлять грамотно и эффективно реализацию видеоизданий с учетом собственных коммерческих интересов. Мы осуществим бесплатную рекламную поддержку ваших начинаний, регулярно публикуя ваш адрес и телефон в списках наших дилеров во всех изданиях **ВИДЕО-АСС**.

Для нас было бы желательно, если бы вы смогли периодически приезжать к нам и закупать необходимое количество изданий (за наличный расчет) для последующей реализации в своем регионе. Мы готовы обеспечить вас первоначальным капиталом. Все дополнительные вопросы и детали нашего сотрудничества мы могли бы обсудить во время вашего приезда в Агентство.

Наш адрес: 109280, Ж-280, г. Москва,  
 ул. Велозаводская, д. 6а.  
 Телефон/факс: (095) 118-89-47.  
 Телефон: (095) 118-89-55.

### АГЕНТСТВО ВИДЕО-АСС

Приглашает оптовых  
 и мелкооптовых  
 распространителей  
 журнальной продукции.



**«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.**

Сдано в набор 20.05.94 г.  
 Подписано к печати 01.06.94г.  
 Выход в свет 28.06.94  
 Формат 60х90 1/8, печать офсетная.  
 Тираж 50 000 экз. Заказ №1802.

Верстка, оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**  
 Слайды, плёнки — Ашетт Филиппакки Пресс  
 Цветоделение, печать типография г. Тампере  
 Редакция "Видео-Асс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а,  
 тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

**ВИДЕО-АСС**

**PREMIERE**

**ЭКСПРЕСС**

**САТЕЛЛИТ**

**ФАВОРИТ**

**Dendy**

**КОРОНА**

**HUEP**

**Hachette**

**Filipacchi**

**Presse**

**VIDEO7**

**PREMIERE**



16-22 октября 1994 года  
 2-й фестиваль русского кино  
 в Сан-Рафаэле

**HOTEL BELLEVUE**

*Télévision dans les chambres*

*Près des Plages*

*Ouvert toute l'année*

**Официальный партнёр фестиваля**

22, BOULEVARD FELIX-MARTIN  
 83700 SAINT-RAPHAEL

TEL. 94-95-00-35





**ВЫСОКОЕ  
КАЧЕСТВО.  
ДОСТУПНЫЕ  
ЦЕНЫ**

**СОВРЕМЕННАЯ МЕБЕЛЬ ДЛЯ ОФИСОВ И БАНКОВ ОТ ФИРМЫ  
"НАРБУТАС И Ко" (ЛИТВА).**

**САЛОН В МОСКВЕ. БОЛЬШОЙ ВЫБОР  
ОФИСНЫХ ГАРНИТУРОВ ИЗ ДЕРЕВА И  
ЭКОЛОГИЧЕСКИ ЧИСТЫХ  
ИСКУССТВЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ.**

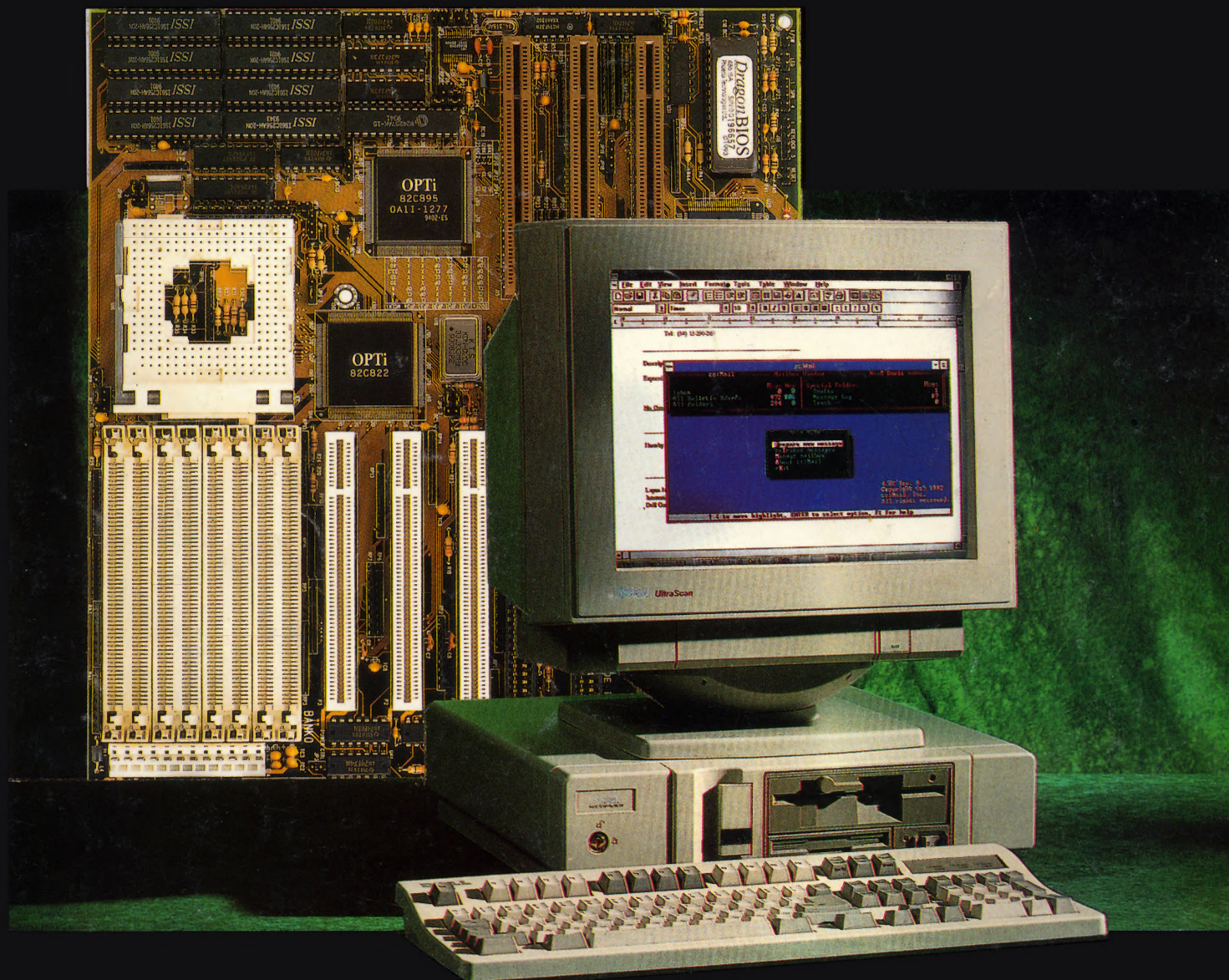
Москва, Бережковская наб., 6 метро "Киевская".  
тел. 240-48-51 fax. 240-48-87.



**Narbutas & Ko**



# SUNRISE



**БЕСКОНЕЧНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ КОНФИГУРАЦИЙ, МАКСИМУМ  
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ И ГРАФИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ,  
СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН, ГАРАНТИЙНОЕ И СЕРВИСНОЕ  
ОБСЛУЖИВАНИЕ. ДОСТУПНЫЕ ЦЕНЫ**

**ЧАСТНЫМ ЛИЦАМ И  
ОРГАНИЗАЦИЯМ - ОФИСНОЕ  
ОБОРУДОВАНИЕ  
СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ:**



**КОМПЬЮТЕРЫ,  
ОРГТЕХНИКА, ПЕРИФЕРИЯ,  
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ**

**Москва: Открытое шоссе, 2, корп. 7 (центральный офис, контрактные поставки) Красноказарменная, 12 ВВЦ  
(бывш.ВДНХ), павильон Центральный (розничная продажа за наличный расчет)**

**Тел. 162-20-01, 162-40-01, 974-70-95 Fax 168-88-32**

**Санкт-Петербург. Тел. (810) 312-94-84 Ростов. Тел. (8632) 63-57-47 Екатеринбург. Тел. (3432) 44-93-70**

**Минск. Тел. (0172) 34-43-56**